昭和62年11月6日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第2巻第21号通巻34号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 1987 11.6

ファミコン必勝本

オールカラー 250円

ドラゴンクエストIII

●必勝テク道場 **女神転生**

●RPG・アドベンチャーQ&A **新鬼ヶ島**

トップガン／桃太郎伝説／覇邪の封印／ミネルバトンサーガ
ファミリーコンポーザー／ロマンシア／ファルシオン
ルパン三世／サイドポケット／インドラの光／バブルボブル

特別ふろく ウルティマ
完全必勝マップ付き

Ultima



1987 Vol.21
11月6日号

楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー
本社/東京都千代田区平河町2-5-3
● タイトー・ファミコン情報局：
東京☎03-239-4000/高松支局☎0878-33-6340

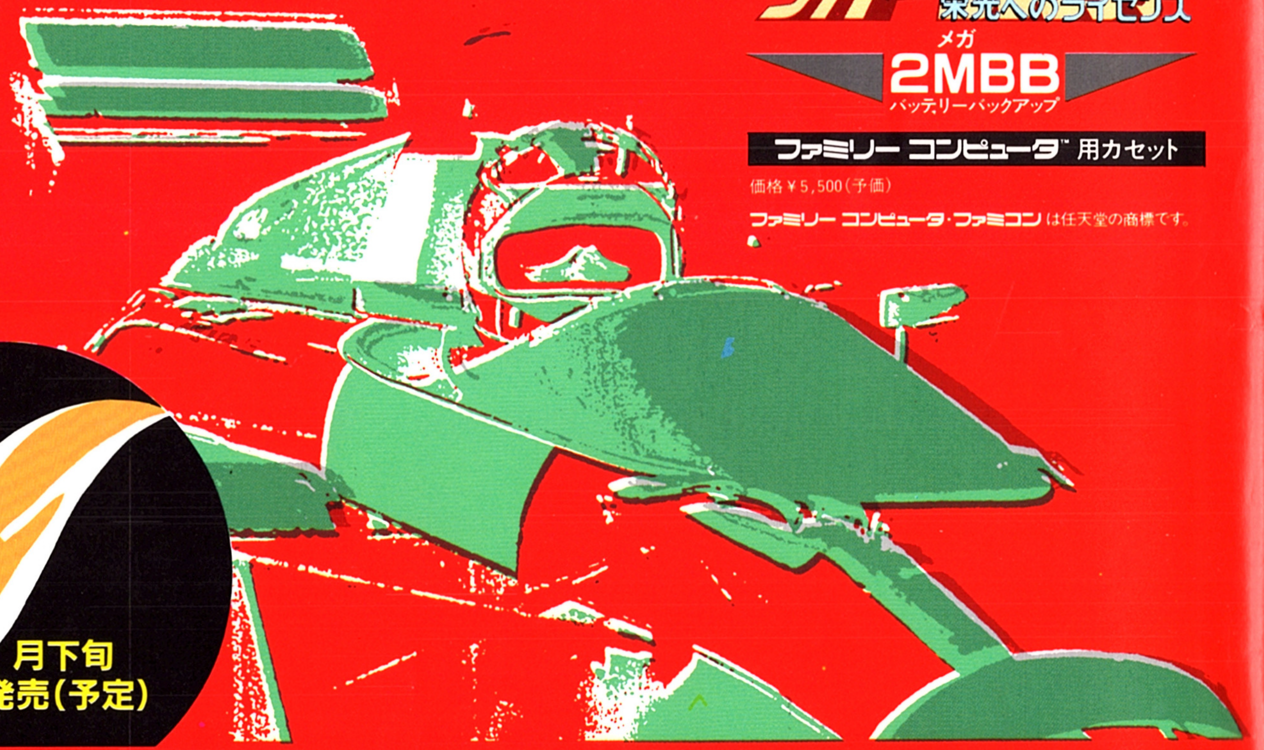
今は、アクセルを踏み続けなさい。

ドライビングゲーマーたちに、ギャラリーでいることを許さない。その名は「タイトーグランプリ」。

たとえば、砂漠や森の中、満員のスタンド前、海岸沿い、都市をかすめていくコースがある。たとえば、スコーンと弾ける青い空、流れる白い雲、風に波打つ草原、そんな景色がある。さまざまなコースを好きに選択できるし、もちろんクルマのチェンジも自由。そして2322万4320通りものチューンナップで、君だけの本当に速いクルマをつくれる。今までにはない、つまり今までで最高のカーレースゲーム「タイトーグランプリ」。ついに、スタートフラッグが振られた。

タイトーグランプリ
栄光へのライセンス
メガ
2MBB
バッテリーバックアップ

ファミリーコンピュータ™用カセット
価格￥5,500（予価）
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



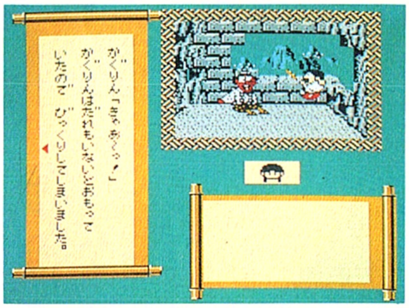
11月下旬
発売（予定）

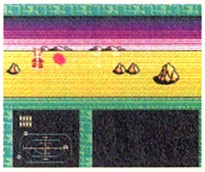
TAITO GRAND PRIX

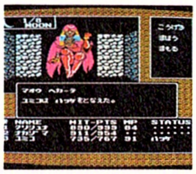

MINELVATON SAGA
ミネルバトンサーガ
ラゴンの復活
10/23
新登場
ファミリーコンピュータ™用カセット
ファミコンロールプレイング初の
「バトルモード」使用
カンタンセーブの2M(メガ)バックアップ
どこか忘れかけていたヒューマニティ。思いもよらぬ情報量の多さ。そして底知れぬビジュアル空間の多様さ。「ミネルバトンサーガ」は、数えきれない「感動」を装備して誕生しました。今までにない、そしてこれからもない緊迫感が、ゲームシーンをドラマティックに盛り上げます。
さぁ、君は光の戦士。夢はどこまでも続きます。
標準小売価格￥5.500
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
大人になるまで
どうしてもしておきたい
大仕事がある。
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611(大代表)〒102

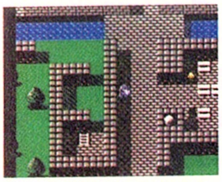
ファミコン必勝本

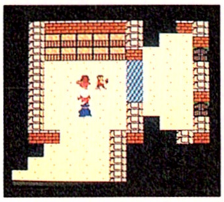
Vol.21 11月6日号
もくじ





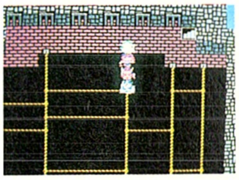
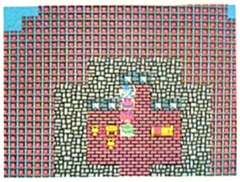




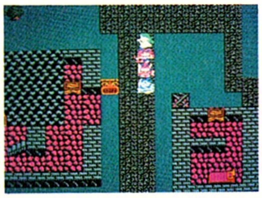


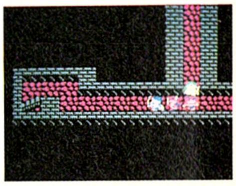
ゲーム別さくいん

ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…

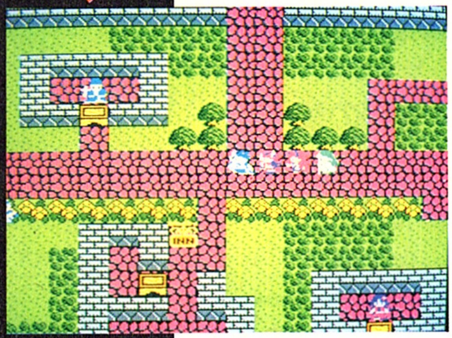
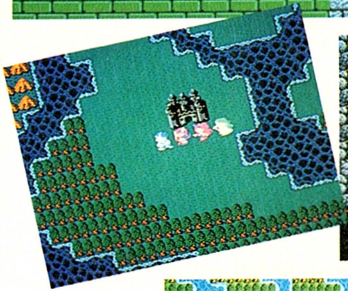
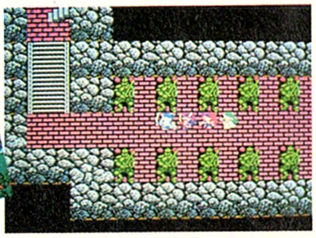




CASSETTE 12月中旬発売・エニックス・カセット・¥5,900（予定）



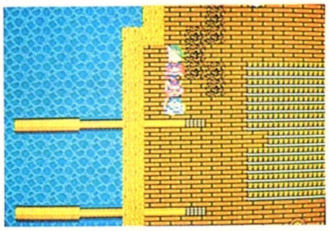
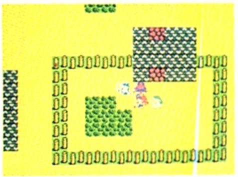
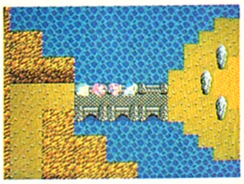


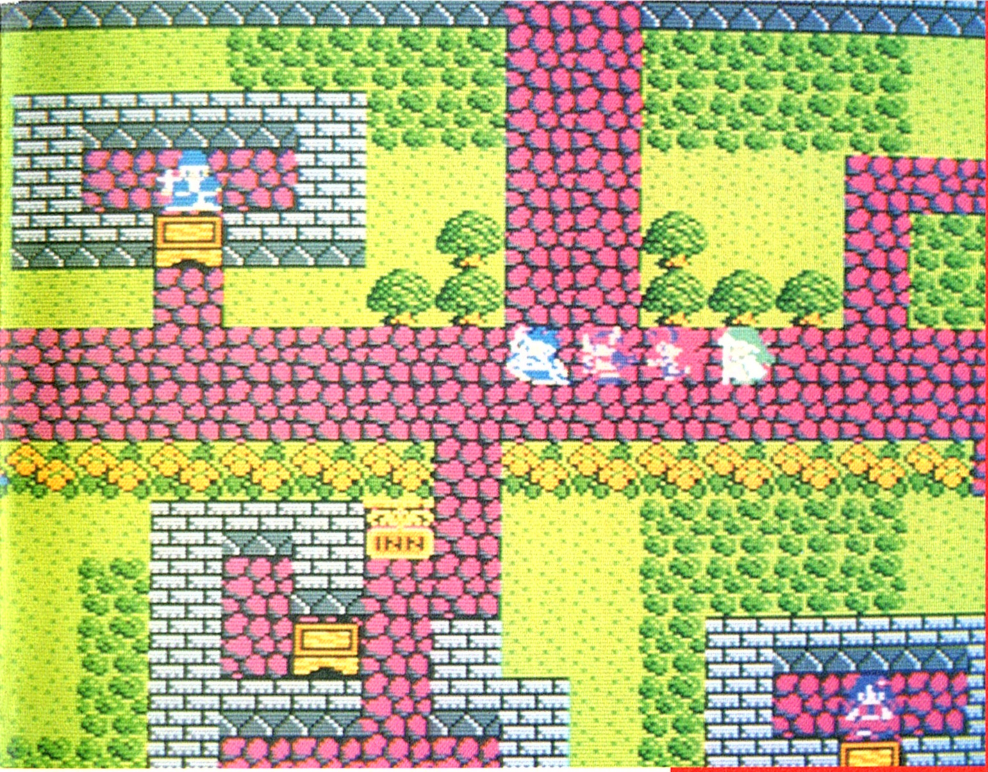
いま、ドラクエIIIの世界がボクらの前に現われた！



ドラゴンクエストIIIのうわさが話題にのぼり始めたのは、いったいいつの頃からだっただろうか。うわさは現実となり、やがてドラクエIIIの情報がぽつぽつと鉄のカーテンの向こうからこぼれるようになった。そして、ボクたちはその情報をもとに、ああだこうだとドラクエIIIを楽しんでいるわけだ。まだ、発売前だけれどもうドラクエIIIの世界にどっぷり！今回は、ドラクエIIIの世界を紹介できる運びとなった。いろんな場所の画面写真を見ながら、どんな世界が構築されているのか想いを巡らそうじゃないか。



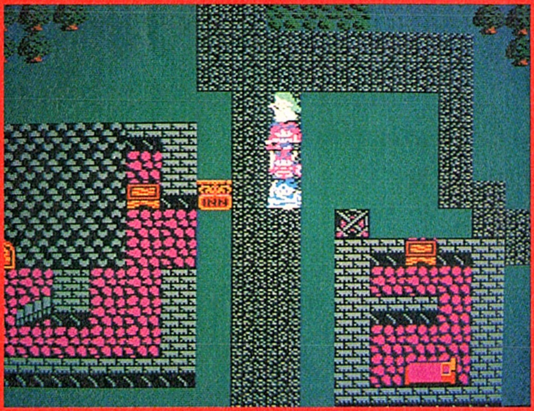
DRAGON QUEST III

A：ここは町の中。昼間で町の中は活気がいっぱい。ここで必要な物をそろえて旅の準備をしよう。

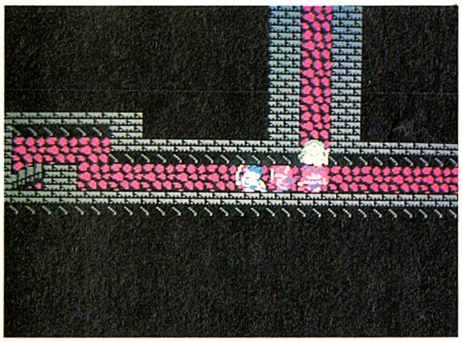
B：夜の町は人の姿がない。夜は宿屋にでも入って睡眠をとったほうがいいのかな

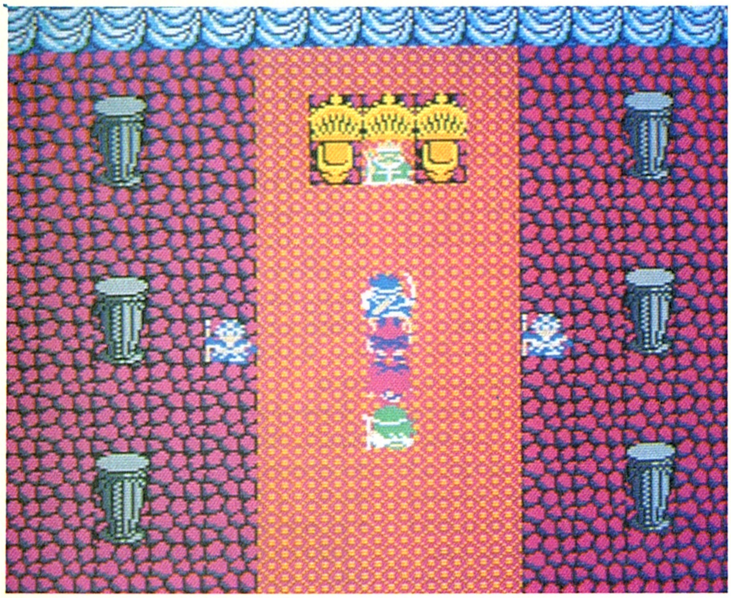
C：城の地下には誰がいるのだろう。番兵あたりかな。彼らも情報提供者だと思うよ

D：スタートはやはり城からなのだろう。王様に詳しい話しを聞いて、出発するのだ



城・町
Castle&Town





時は流れやがて夜が…そのときいったい何が

すでに明らかになっている情報では、ドラクエIIIの世界では時間が流れ、やがて夜のとばりが降りる。と頭の中で考えていても、いまいち実感がわかなかった。が、こうして夜になった町を見ると、身近に感じてくるね。

では、昼と夜では町はどう違うのだろう。よおっく写真を見てみると、夜の町には人の影がなくなっている。どうやら、ドラクエIIIの町の人々は早寝早起き、セブンイレブンなんてないみたい。町での用事は昼間にしたほうがいいんじゃないかな。

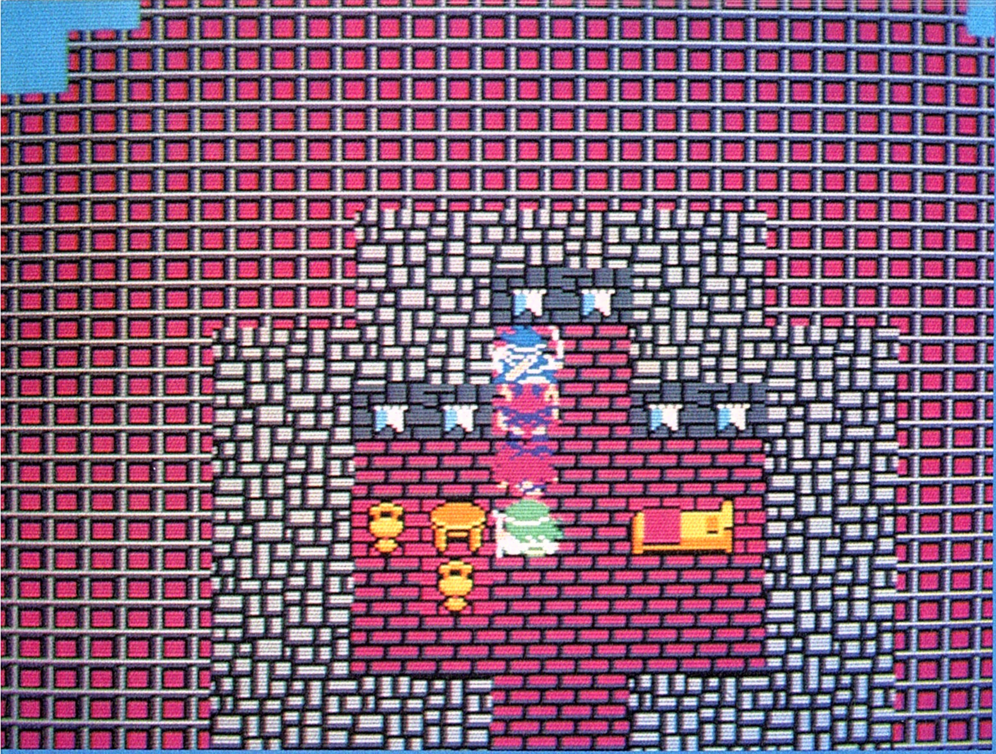
アイテム数も100を越えるから、いろんなショップがあちこちの町に散らばっている可能性も大。ほかにも宿屋や病院、寺院や思いもよらない場所が設定されていて、実に町らしくなっていると思う。いったいどんな町が出現することか!?

IIIでも城に始まり城に終わるのだろうか

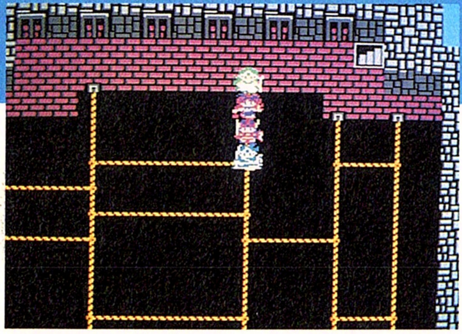
スタートはやはりお城からだろうね。そこで、王様から旅の目的や最初に成すべきこと、ほかにもいろんな情報を仕入れてスタートすると思う。お城の地下でも情報を聞けるはずだけれど、そのほかにも何か重要な謎が隠されていると思わないか。

さて、この城の役割なんだけれど、ゲームが進行していく途中で必ずいくつかの節目があるはずだ。1つの目的を遂行した時に、次のステップとなる情報を教えてくれる、という役目を城は持っていたよね、IIでは。だから、IIIでもそうなると思うな。

お城もIIIでは独立してあるばかりじゃない。町の中にもお城が存在するんだ。町も大きな町、小さな町と個性豊かな町があるはずで、だから、大きな町の中にはお城があっても不思議じゃない。はたしてどんな役割を持っているのか？ 2ヶ月の辛抱だ。







A：塔の中になぜかベッドや机が…。まさかモンスターのものとは思えないから、人がいるかも

B：塔の内部、まるであみだくじのような迷路が。その先にあるのはスカか当たりか!?

C：ここは船の甲板。左に見えるのがオールだ。右側から船室の中に入れそうだけど…

塔・船
Tower&Ship



塔の中には味方がいるのか、敵の巣窟か？

ドラクエIIIの世界でも、あちこちに塔がそびえ建つ。IIでは、強いモンスターが住んでいてえらい目にあったんだけれど、IIIでもやはりいるのかな強い敵が。でも、塔の中にベッドがあったり机が置いてあったりしているから、ひょっとしたら人間が住んでいるかもしれない。もしかしたらその人は味方かもしれないのだ。

それから写真見て、なんだこれは！ と思った人も多いと思うけれど、どー見てもあみだくじだよね、これ。IIIではとんでもないギャンブルプレイスがセッティングされているって聞いていたけど、ここがその1つかもしれないのだ。もし、あみだくじだったら、どういう移動をするんだろうね？ 当然ロープの上しか移動できないんだろうけど、後ろにも戻れなかったりしてね。

ギャンブル場は絶対存在しているはずだから、そこではきっとあそび人が大活躍しそうなのだ。

それにしても、あみだの先にはどんなお楽しみが待っているのだろう。

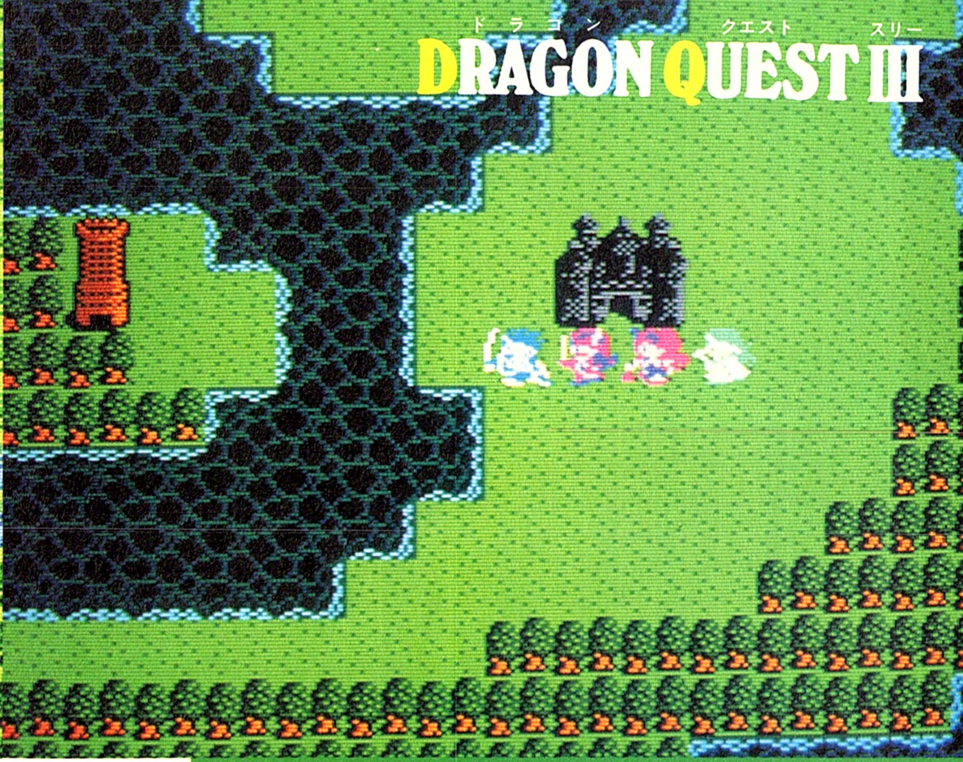
船はどうやって手に入れるのだろうか？

ドラクエIIでは、船は老人にもらうことができたけれど、IIIではどうなんだろうか。やはり誰かにもらうっていう方法は最有力ではあるけれど、海の近くの町に売っている可能性もあるし、パーティーがりっぱだから、戦って奪い取るなんてことも考えられるね。

船を手に入れたら、もちろん大海原へ航海に出て、大陸から大陸へと渡ることになるんだけれど、写真の船は移動用の船ではないらしい。すると誰の船かな？ 難破船かもしれないね。なにか秘密がありそうだ。

今度はどんな大陸へ航海の旅に出るのか空想してみよう。

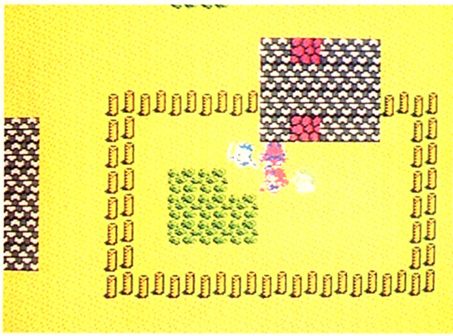




フィールド 野 Field

A：昼間のフィールドはプレイの基本です。できれば真昼の決闘でレベルを上げたいね
B：夕方でなければ、起きない現象や出来ない事も当然ドラクエIIIには設定されるんだろうね
C：牧場についたら馬とお友だちになりたいね。うまくいけば、馬に乗って移動ができるかも
D：夜のフィールドは未知の世界。夜行性のモンスターがいたりして、そこは危険の予感ひしひし

A B
C
D



夜行性のモンスターっていそうなのだ!

この世界の大半を占めるのがフィールド。平地あり山あり川あり岩場ありで、そこにはもちろんモンスターが住んでいて、戦いながらレベルをアップしていく場でもあるわけだ。

町のところでも話したけれど、IIIでは時が流れるので当然フィールドにも朝があり昼が来て夕方になって夜が訪れる。

時間が経過すれば、フィールド内でもさまざまな変化が起こってくるはずだ。もっとも考えられるのが戦いかたの変化。やはり夜になると戦いは不利になるんじゃないだろうか。特に、夜行性のモンスターが設定されているとすれば、これはなかなかヤバイものがある。確認されたわけじゃないけどこの設定はありそうな予感がひしひし。

ほかにも、夜のフィールドでは何が起こるのか期待と不安だね、呪文なんかも夜用のものなんてあるのかな。

ドラクエIIIで活躍が予想される動物は!?

思うけれど、フィールドの中には牧場が存在してるんだ。牧場といえば思い出す動物は馬、牛っていう人もいるかもしれないが。ここでは馬って線が高い。馬が登場することによって、移動方法が1つ増える可能性があるね。

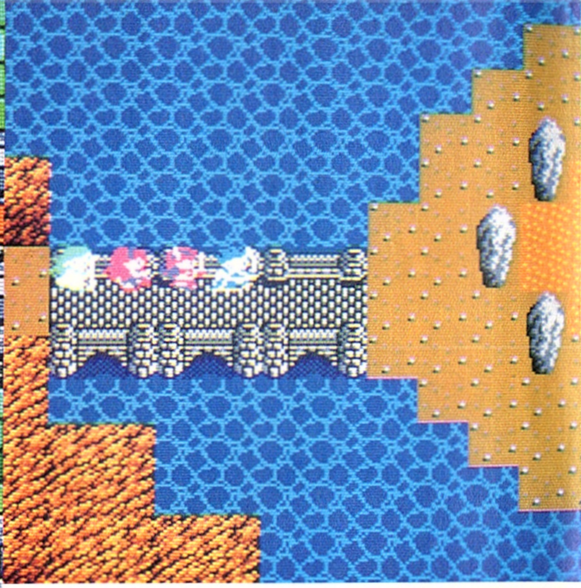
でも、そうなるとパーティー4人だから馬も4頭が必要になるよね。そんなにサービスしてくれるのだろうか。馬に乗れれば、かなり高速で移動が出来るから便利だね。ほんとにそうなるといいな。

IIでは犬が活躍したことはまだ記憶に新しいと思うけれど、IIIでは馬のほかに活躍してくれそうな動物として猫が設定されているということだ。

どんな活躍をみせてくれることやら今から楽しみだね。

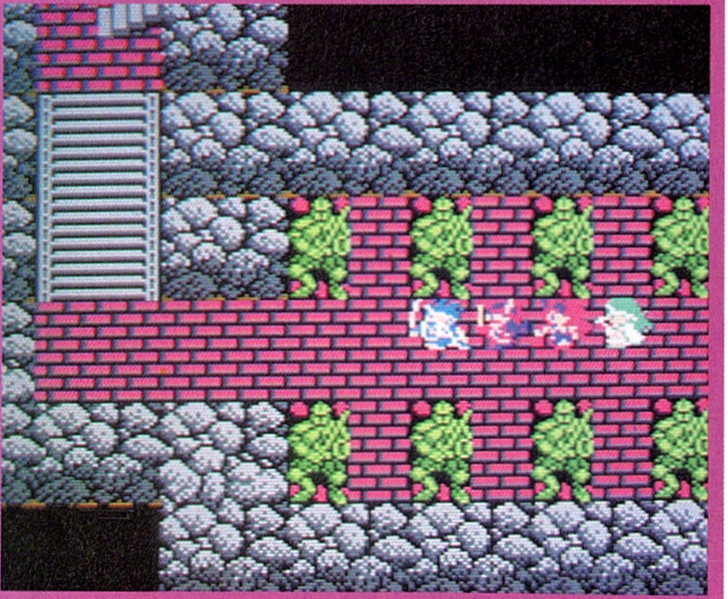






A：ダンジョン内にも人がすんでいるのかな？なにやら秘密がありそう。住人は味方なのだろうか
B：いくつかあるダンジョン内の泉には"勇者の泉"のように霊験あらたかな泉があるかもしれないぞ
C：ダンジョンというよりまるで神殿のようだね。両側に並ぶ石像(?)が無気味だ

ダンジョン 窟 Dangeon



そこは地獄の一丁目 それとも天の救いか

ダンジョンです、ダンジョン。ここは、はっきりいってかなり強敵のモンスターの巣窟といっていいのです。だから、それなりにレベルを上げてから入ることになると思うよ。

ダンジョンといっても、写真のようにいろいろなところがあって、そのバラエティーさはIIをしのぐことは確実だね。

そこでその中身だけれど、たとえばIIでは勇者の泉なんてのがあって、祈りを捧げるとHPが回復したりした。IIIでもやはりこわいモンスターばかりの地獄の一丁目ばかりでなく、パーティーを救済してくれるダンジョンがあるはず。今度はどんな救いの手を差し伸べてくれる洞窟が用意されているんだろうか。

逆に邪教神殿みたいなダンジョンだって当然あるわけで、その内部はさらに過激になっている疑いが濃いね。

アイテム発見の場所でもあるはずだ！

レベルを上げないと入れない場所だけに、その中にはけっこう重要なアイテムが隠されていると思うんだ、宝箱に入って。

ただ、無制限にアイテム持てるわけじゃないから、よく考えてアイテムを持つようにしなければいけない。IIのときはやたら持ちすぎるとけっきょく捨てるか売り飛ばすかしなければならなかったよね。

が、しかし、なのです。ドラクエIIIでは新たに倉庫が設定されてしまったのだ。これは実に有り難いもので、捨てるか売るかしなければならなかったアイテムをしまっておけるのです。

だからせっせとアイテム集めにいそしむこともできるようになるみたい。

でも、たぶんダンジョン内には倉庫はないだろうね。

能力値が増えて、キャラクターに個性が出た

写真を見てもわかるとおり、能力値がいっぱい設定されている。これは、職業が増えたことにもよると思うんだけれど、能力値が増えるとそれぞれのキャラクターに個性が出てくるよね。最初はちょっととまどうかもしれないけど、慣れてくればきっと各キャラクターに愛着がわいてくるはずだ。ま、時には愛着がにくしみに変わることもあるかもしれないが。「かしこさ」や「うんのよさ」といった要素は、ゲーム進行で巨人の山倉のような意外性を発揮してくれる気がする。特にあそび人は「うんのよさ」のポイントが高いらしいからその他の能力さえつけば最高に重要な能力値のMVPに輝いたりするかも。



▲かんきちが賢者に転職しているということは、このパーティーはかなりレベルアップしているのだ



▲さすが勇者の能力値。全体にバランスがとれているね。運の良さが高いのは人徳…?

ドラクエIIIって、こんなにスゴイのだ

すごい、すごいといわれているドラクエIIIではあるが、ではどこがどれだけスゴイのだろう。ドラクエIIと比較しながらチョット考えてみよう。

まず冒険するフィールドの広さだけど、これはIIとそれほど差はないようだ。だから、地上がめちゃめちゃ広いということはない。しかし、そのぶん町や塔、城、ほこら、ダンジョンといった構築物がなんと約70も出来ているんだ。しかも、町の中にお城があったり、塔の内部があみだくじのようになっていたりで、さまざまな工夫がほどこされている感じ。

それから気になるのがギャンブル場の存在。どうしてもあそび人が関係してくるように思えてしょうがないのはボクだけではないはず。福引所はなくなったみたいだけれど、これに代わるもっとすっごい場所がきっと堀井さんによって創造されているに違いない。

アイテムは武器類を含めて、その数128種におよぶ。これは覚えるだけでも大変そう。でも、IIIでは倉庫が出来て、不要のアイテムはその中に保存できるみたいだからひと安心。おそらく、1人が持てるアイテム数は8〜10個くらいのはずだ。

呪文もさらにグレードアップしてくるものと思われるが、中でも『ルーラ』の呪文はけっこう使いやすくなったようだ。というのは、以前はこの呪文、最後に聞いた復活の呪文の場所までワープするのに使用していたんだけれど、今回はいままでいったことのある場所ならどこでもワープできるように変わったからなのだ。また、これとは別にこの世界のどこかに、IIの時と同様に旅の扉・ワープゾーンも存在しているぞ。

もちろんパーティーだって3人から4人に増えて、最初からパーティーを組んで進んでいくことは、前号で紹介したとおりだ。

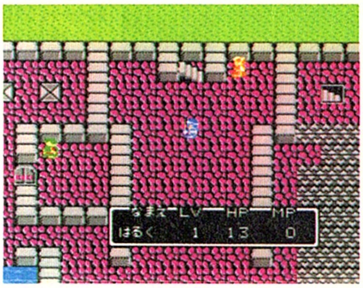
前面に立たせるメンバーは誰がいい?

行く手をさえぎるモンスターはぬわんと150種類におよぶと言われている。このモンスターたちに対抗する4人のメンバーたち。全員で撃破していけばいいんだけれど、この戦いかたにはメンバーの順序が大きく左右してくるはずだ。

というのは、並んでいる順序によって敵から受けるダメージが変わってくる可能性もあるからだ。もちろん先頭にいる人がもっとも打撃をうけやすい。だから、能力値をよく見て、守備力の強い人、HPのたくさんある人、力持ちなどつまり戦士みたいな人を前方に、主人公はちょっとうしろのほうがいいかな、というように並べ替えをして、1人でもメンバーを落とさないようにフォーメーションを組んで戦おう。そのほか8種類の職業の中から自分の戦い方に合ったメンバーでパーティーを組むことも重要だね。

それから、各職業には男女の選択があったけれど、この男女差というのはほとんど考えなくていいようだ。

そして、話題の転職だけれど、もう1度おさらいするとこういうことになる。たとえば、戦士がレベルアップしていって転職可能になって魔法使いに転職すると戦士のパワーを持った魔法使いに変身できるわけだ。魔法使いというのは体力がないので、体力アップした摩法使いは貴重な存在だ。ただ、魔法使いになると戦士のようにどんな武器でも使えるわけではなくなる。そして、今度は摩法使いのレベルアップが始まる。ただ、戦士分も加わるから時間がかかる。 摩法使いが転職可能になってあそび人に転職すると戦士のパワーと摩法使いの呪文をそなえたスーパーあそび人が誕生することになる。これはすごいけれど3人分のレベルアップを積み重ねなくてはならないので大変だけど、戦士→魔法使い→僧侶と転職し、賢者への道を切り開きたいところだね。



◀なつかしのアレフガルド。ドラクエIIはたった一人で冒険を始めなければいけなかったんだよね

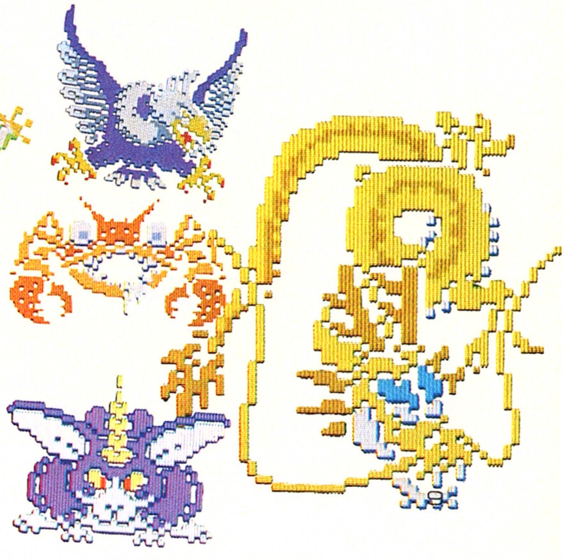


◀ドラクエIIのステータス表示画面。比べるとドラクエIIIのキャラクター設定の複雑さが良くわかる

次号は未発表呪文を公開するぞ!

次号はついに未発表呪文の登場だ。まだ、ゲームも発売してないのに呪文を公開してしまっていいのだろうか?まあ、いいや!知っていたってすぐ使えるわけじゃないけど、いったいどんなスゲェ呪文が飛び出してくるのか楽しみだもんネ。堀井さんのことだから、おもしろ呪文も出てくるかもネ。





それから、これまで紹介してきたドラクエIIIをもう1度まとめてみようと思っている。というのは、ドラクエIIIはまだ開発中なので、以前紹介した内容が変更になっているところもあるからだ。というわけで、次回はドラクエIIIの全ぼうに迫ってみるのである。ドラクエファン必見乞御期待!

Fami-com News Station

ファミコンニュースステーション

新コーナーに“インフォメーション”を加えて、ますます充実のニュース・ステーション。ソフトスクランブルも一気に、堂々14本のレビューという快挙なのです。FCニュースはオマカセなのだーっ!!



読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.20のアンケート・ハガキより——

TOP 30

読者のみなさんのハガキをもとに作っている「ほしいソフト」のTOP30です。秋風とともに「ドラクエIII」旋風が吹き荒れて、ドーンとトップの王座に居座ってしまったかんじだけど、その他のソフトの出入りは、毎回めまぐるしいね。キミのほしいソフトは何位に入ってるかな?

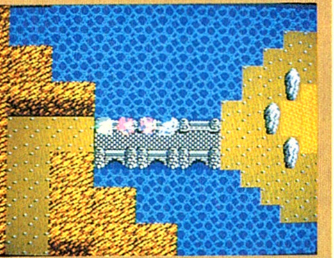
順位	前回	ソフト	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIII	エニックス	241
2	2	ウルティマ	ポニー	129
3	4	桃太郎伝説	ハドソン	93
4	6	ファザナドゥ	ハドソン	53
5	12	覇邪の封印	アスキー	27
6	16	トップガン	コナミ	26
7	11	ロマンシア	東京書籍	25
8	—	星をみるひと	ホット・ビィ	21
9	3	沙羅曼蛇	コナミ	19
10	28	F1レース	任天堂	16

順位	前回	ソフト	メーカー
11	22	信長の野望	光栄
12	—	トップルジップ	ボーステック
13	29	バブルボブル	タイトー
14	20	インドラの光	コトブキシステム
15	26	スケバン刑事III	東映動画
16	19	ディープダンジョン3	DOG
17	13	ウィザードリィ	アスキー
18	5	カリーンの剣	DOG
19	7	デジタルデビル物語 女神転生	ナムコ
20	10	怒II	SNK
21	9	つっぱり大相撲	テクモ
22	18	めぞん一刻	ボーステック
23	15	横浜港連続殺人事件	データイースト
24	—	ミネルバトンサーガ	タイトー
25	—	ファイナルファンタジー	DOG
26	14	キョンシーズ2	タイトー
27	21	忍者くん阿修羅の章	UPL
28	—	京都龍の寺殺人事件	タイトー
29	—	妖怪屋敷	アイレム
30	25	双截龍	テクノスジャパン



無敵!!DQIIIV4 RPG上位を独占

ドラクエIII人気はとどまるところを知らず前回よりもさらに得票をのばしてV4。今回は上位5位までついにRPGが独占。7位8位にも入りトップテン中7つがRPGと、ジャンルとしての強さを見せつけた。連続2位のウルティマも票をのばし発売直前の盛り上がり。放送局パワーの桃伝も上昇。一時足踏みしてたファザナドゥも挽回し3位4位とハドソンががんばった。5位には覇邪が12位からの躍進。6位にやっとシューテングのトップガン。これも16位から躍進。10位には28位からF1レースがくい込んでレーシングゲームがダークホース的存在。信長がついに11位でトップテン入り目前。(目駄松)



●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、ハガキ1通を1点と数えた時の得点です。毎回1000通のハガキを集計していますので、1000点が満点となります。

おもちゃ店 売れ筋 TOP 10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	―	沙羅曼蛇	コナミ
2	―	聖闘士星矢	バンダイ
3	―	つっぱり大相撲	テクモ
4	2	新・鬼ヶ島前編	任天堂
5	4	燃えろ!プロ野球	ジャレコ
6	1	デジタルデビル物語 女神転生	ナムコ
7	3	メカ生体ゾイド	東芝EMI
8	5	ドラキュラII 呪いの封印	コナミ
9	7	水戸黄門	サン電子
10	―	ドラゴンクエストII	エニックス



雑誌・テレビ総動員で「発売が延びた。延びた」と言ってもらった情報の過保護ゲーム『沙羅曼蛇』。この幸せ者!! もっとやさしくしてよ。

発売延期のアクシデントにもめげずに『沙羅曼蛇』が、堂々1位。ただしブッチギリとまではいかなくて、『星矢』『つっぱり』との差は、ほんのわずかなのでした。それに『燃えプロ』と『水戸黄門』が粘る粘る。どちらも合成音声つきなのがミソなのでしょう。ところで、隠れた赤マル急上昇だと思うのが、10位の『ドラクエII』。Iのほうもひっくるめて、ベスト10をかき回しそう。 (ヒラ坊)

パソコンゲーム TOP 10



魔法の呪文65種、フロアー数128とビッグスケールだ!!

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	―	リターン・オブ・イシター	SPS/PC-8801SR・FR
2	―	マンハッタンレクイエム	リバーヒルソフト/PC-8801他
3	10	女神転生	日本テレネット/FM-77、MSX他
4	―	ルクソール	日本テレネット/PC-8801SR・FR
5	3	信長の野望 全国版	光栄/PC-98・88シリーズ、MSX他
6	2	Ys	日本ファルコム/PC-8801SR・FR他
7	―	フェアリーランド	ホットビィ/MSX
8	8	三国志	光栄/PC-98・88シリーズ、MSX他
9	6	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ゲーム・アーツ/PC-8801、X1他
10	4	スーパーレイドック	T&Eソフト/MSX

今回の第1位は、ついにパソコンで遊べるようになったビデオゲームでは珍しい本格RPGの名作「リターン・オブ・イシター」。あの「ドルアーガの塔」の続編だから、ファミコンにも移植されたっていいもんですが。注目株は初登場4位の「ルクソール」。かなり奥の深そうなシューティングなんだけど、敵の弾が見づらいのがとってもハードなゲームですねェ。 (ベニー松山)

アーケードゲーム TOP 5

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	アール・タイプ	アイレム
2	3	双截龍	テクノスジャパン
3	2	1943	カプコン
4	―	フラックアタック	コナミ
5	5	パーフェクト・ビリヤード	日本システム

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	アフターバーナー	セガ
2	2	ミッドナイト・ランディング	タイトー
3	3	アウトラン DX	セガ
4	4	ウェック ル・マン24	コナミ
5	―	ストリートファイター	カプコン

相変わらずアール・タイプ、双截龍、1943が強し。10月7日、8日に開催されたアミューズメントマシンショーに出展された作品が活躍するのは次号から。さーて、秋の新作、抜きに出るのは何か?お楽しみに (ヒラ坊)

●以上の集計は、キディランド(東京 原宿)、奥野かるた店(東京 神田)、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

本誌の次号発売日までに登場するソフトが、全部このコーナーにやってきた。右のスケジュールとニラメッコして、何買うか決めよう。ムリなく、ムダなくソフトを選ぼう。

10月16日～11月中旬発売スケジュール

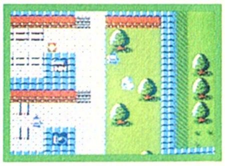
発売日	タイトル	メーカー
10/20	インドラの光	コトブキシステム
21	ファルシオン	コナミ
23	ミネルバトンサーガ	タイトー
23	妖怪屋敷	アイレム
23	覇邪の封印	アスキー
26	桃太郎伝説	ハドソン
27	トップガン	コナミ
27	星をみるひと	ホット・ビィ
30	ロマンシア	東京書籍
30	バブルボブル	タイトー
30	ファミリーコンポーザー	東京書籍
30	Fレース	任天堂
30	宇宙船コスモキャリア	ジャレコ
30	サイドポケット	ナムコ
11月中	アルテリオス	日本物産



■タイトー
■10月23日発売
■カセット(2M)
■B・バックアップ付
■¥5500

ミネルバトンサーガ

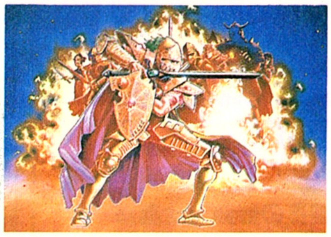
本格的RPG。9人の魔道士や戦士とパーティを組めるけど、同行は2人まで。敵と接触すると、バトルモードに切り換わる。



●今までのタイトーのゲームと違い(チョット言い過ぎ?)ちゃんとRPGしていて、正統派だね。それに、敵と会ってバトルモードになってしまっても、無益な戦いの時はアクションをしないで、逃げる事もできる。っていうところが親切設計だ。だけどマップはメチャ広いからもうターイヘン。(ごいんきょ)

●いわゆるRPGなんだけど、傭兵にケンカだけさせて、残ったお金はボクのものォっていうタナボタ感覚は、なんともステキだ。こういう、教育上よろしくないゲームに、もっと登場してほしいとボク真剣に望んでいるのだ。せめてゲームぐらいはぜーたくをいっても、ばちはあたらんだろう。(トレッキー白石)

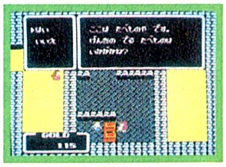
難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■コトブキシステム
■カセット(1M+64KRAM)
■10月20日発売　■B・バックアップ付
■¥5300

インドラの光

ファミコンオリジナルの本格的RPG。4つの国をめぐり、3つの〝像〟を探し出す。6人の仲間と共に惑星イーバルを救うのだ。



●次から次に登場するRPGのなかで、比較的地味な存在だが、ゲーム・バランスはいいし結構楽しめた。くまなく情報を集めれば謎ときはむつかしくないが、山場ごとに意外な事実が判明したりであきさせない。なんといっても礼拝堂でざんげするだけでセーブできるバッテリーバックアップはとても楽!(井)

●スケールがそんなに大きくないこのゲームは、初心者向けの基本的なRPGだ。画面の美しさや、敵キャラのデザインがとても凝っていて嬉しいが、謎解きの部分がちょっと簡単すぎるようにも思える。ゲームスタート時に王様に会えなかったり、道中に看板が立ててあったりする点は◎だ。(アニマル・H)

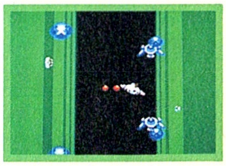
難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■コナミ
■10月21日発売
■ディスク(両面)
■3D対応
■¥2980

ファルシオン

3D用の液晶メガネを使えば、画面が立体戦場に!3D・ノーマルモード切り変えができる、コクピット型シューティングゲーム!!



●F3DSの効果のほどが気になるこのファルシオン。結論を言えば旧・赤青メガネの3D方式とは比較にならないほどの立体感が得られる。ただし、〝ゲームとして面白いか?〟と聞かれると〝ウ～ム〟とうなってしまう。画面のチラツキ、距離感の計りにくさが気になる。もう少し完成度を高めて欲しかったな。(ハルク)

●F3DS対応のシューティングゲームということで、グラフィックはまじに力が入ってる。でも、それだけという感じ。動きも良いとは言えないし、敵との距離感もはかりにくいし、シューティングゲームを楽しむっつー感じでは遊べない。もうひとつ何かが足りません。もう一工夫欲しかったな。(DEKU)

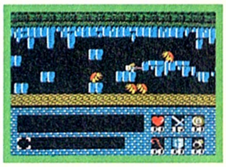
難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■東京書籍
■10月30日発売
■カセット(1M+64KRAM)
■¥5300

ロマンシア

パソコン版人気ARPGのファミコンバージョン。ファミコン版オリジナルステージ、コンティニュー機能も加えられスケールアップ!!



●パソコン版からの忠実な移植と考えればほぼ間違いはない。ファミコンバージョンでのオリジナルシーンは冒険の森ぐらい。その他はグラフィック、謎、アイテムも若干の変更があるもののパソコン版と同じだ。ゲームとしての新鮮さには欠けるけど、それなりに楽しめるところがさすがに名作。(ハルク)

●ロマンシアは、何よりそのキャラクターがすばらしい。セリナ姫やファン=フレディ王子、そして出てくる敵キャラがまたかわいいのだ。そして、そのストーリーの充実は、戦闘シーンや謎解きにおける弱冠の物足りなさを十分に救っている。低年齢層のファンにおすすめしたいRPGだ。(きらり・きんぐ)

難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■アスキー
■10月23日発売
■¥5800
■カセット（1M＋1M）

覇邪の封印

戦闘だけにかたよらない、正統派のRPG。情報集めが重要なポイントになっている。戦闘はアクション操作がないので誰でもできる。

●本来のRPGよろしく、戦闘シーンもアクションをせずに解ける。という指のオボツカない人には嬉しい。アニメっぽいキャラも好感がもてる。知名度の設定には初めとまどいもあったが、すぐに解ってくる。しかし、マップの表示には、もう1つ工夫がほしかった。ダラ〜としていて堪らない。（ごいんきょ）

●クルクルクルと巻き物が解かれて、覇邪の封印の始まり始まり。さて、そのおどろオドロしい世界の中で、モンスターと戦ってしっかりRPGしたり、謎解きをしてアイテム発見のアドベンチャーしたりで、なかなかどうして、波乱万丈魔可不思議ちょっとイロッポいやりごたえムンムンのゲームなのだ。（RYOⅡ）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥◐♡



■ハドソン　■カセット
■10月26日発売　（1M＋1M）
■¥5800

桃太郎伝説

某J誌の人気キャラも総登場／思いっきり笑えるRPGは初心者からプロまで楽しめる。

●読者コーナーの神様？のつくったRPGだけあってサービス満点。笑いのツボはしっかりおさえている。似たようなRPGの洪水のなかでも、個性はピカイチだから買うほうも迷わなくてもいいし、そのへんの計算はさすがです。ゲーム自体はとても素直。ドラクエまでのつなぎ（失礼）にどうぞっ／（井）

●誰だってゲームには好き嫌いがあるモノ。ところがっ!! 本当に誰にでも好かれそうなゲームが出ちまったし!! よちよち歩きのいたいけなモモタロ君ってば、「もぉぷりてぃっ!!」と叫ぶしかないわ!! おまけにSTORYのおもろさといい、MUSICのハマリ方といい、すべてに花丸をあげちゃうわ♡（ひらの）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥◐♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥♥♡



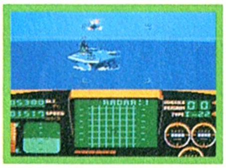
■コナミ
■10月27日発売
■¥5300
■カセット（1M＋64KRAM）

トップガン

フライトシミュレーション付き、3Dシューティングゲーム。NESバージョンと同仕様で日米同時発売!!

●3Dシューティング＋フライトシミュレーションということで大いに期待したんだけれどちょっとがっかりさせられた。フライトシミュレーションが私には全然面白くなかったのだ。3Dシューティングの方はそこそこ楽しめるけど、完成度はイマイチ。なんかコナミらしくないゲームなんだよね。（ハルク）

●はっきり言ってらしくないノリですな。月風やガリウスのグラフィックや、グラ沙羅の操作性みたいな、コナミさんらしいノリじゃないもの。せめて、3Dシステムには対応してほしかった。ファルシオンは対応してるのに、ヘンだよね。3Dシューティングの分野は、今だ発展途上という気がするな。（しげるマン）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
熱中度	♥◐♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



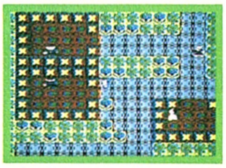
■ホット・ビィ　■カセット
■10月27日発売　（1M＋64KRAM）
■¥5300

星をみるひと

超能力を駆使して星に平和を／ というシナリオのSFロールプレイング。味方は4人のパーティを組む。超能力合戦が見もの。

●ドラクエに代表されるファンタジーRPGに対抗して、SFものRPGを!! という壮大なポリシーを持って開発されたゲームだと思う。ところが、「SFらしさ」が薄味のような気がする。やっぱ普通のアウトドアタイプなんだなあ。星をみるひと。タイトルのロマンティックさが、かえってむなしいぜ。（ヒラ坊）

●まずタイトルで驚かされる。ゲーム設定は悪くないし、ストーリー的に無理がない。ではどうしてイマイチなのか、というと、ゲームをプレイする側のことをあんまり考えてないんだよね。キャラの動きは遅いしマップは広くてわかりずらい。もう一息親切さがあれば、そこそこ認知されたのだ。（DEKU）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■タイトー　■ディスク（両面）
■10月30日発売
■¥3500（特製ポシェット付）

バブルボブル

超人気アーケード版の完全移殖版。100面＋？のアクションゲーム。2人同時プレイが可能。あのポップなサウンドがこの時期に新鮮。

●驚く程上出来だと思うなあ〜。バブルンとボブルンは元気に動き回り、泡は気持よく割れる。水や火の入った泡が割れると、水はオモイっきり流れ、火は地面でトロトロ燃える。キャラクターが一列に並ぶとチラついて見にくいけど、まあ許せる出来。アクションファンにはオススメの1本だぜ／（ごいんきょ）

●見るからに地味。なのだけど、実は細かいテクニックの嵐みたいなゲームなのだ。確実な面クリでいくか？ 高得点を狙うか？ こんなジレンマが楽しい全100面だ。ロードランナーの「石」といい、このバブルボブルの「泡」といい、無理なく溶けこめる自然さがイイね。やっぱいいゲームは設定がいいや。（ヒラ坊）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♥♡
総合評価	♥♥♥◐♡



■東京書籍　■ディスク(両面)
■10月30日発売
■¥2980

ファミリーコンポーザー

楽譜が読めなくても、簡単に作曲ができる音楽ソフト。24種類のリズム、10種類のコードが選択可能。1曲最大96小節が記録できる。

●ファミコンで作曲という意味から言えばこのソフトは大成功! 96小節もあるメモリー容量や入力できるコードの多彩さを見ても製作の人の真面目さが伝わってきて好感が持てる。ディスクを使ったため、自分の曲をセーブしていけるのもコレクション癖のある音楽マニアにとってウレシイ事だと思う。(ケン坊)

●リアルタイム入力、グラフ入力、コード進行入力と、3つの入力方法が楽しめるのが大きなポイントです。ゲーム感覚で楽しむ人も本格的に作曲をやってみたい人にも対応できるようになっています。特にリズムやコードの多彩さやセーブ機能は音楽ファンにはたまらない魅力といえるでしょう。(マッキー)



難易度	
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡



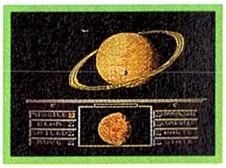
■ジャレコ　■カセット
■10月30日発売　(1M+1M)
■¥4900

宇宙船コスモキャリア

太陽系惑星に隠されたアイテムを、情報収集しながら探していく。宇宙船やモビルスーツの操縦士になった気分での戦闘シーンが中心。

●宇宙空間にポツンと放り出されたコスモキャリア号。手あたりしだいに照準を合わせて他船や惑星と交信してみる。無機的な反応が戻ってくる。よく見たスペースもの映画の様にドキドキワクワクする瞬間は少ない。しかし、本当の宇宙は、このくらい地味な時間と空間が過ぎているのかも? (ごいんきょ)

●戦闘モードに「ゾイド」風のアクション・シーンを加えたSFシミュレーション。惑星のグラフィックの美しさが魅力だけれど、ゲーム自体は、ひどく単々とした感じで進んでいくので、コマンドの使い方に慣れるまではちょっとツライですね。SFや天体が好きな人なら楽しめるかもしれないわ。(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



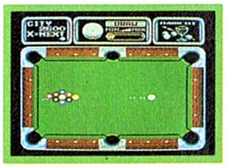
■ナムコ　■カセット
■10月30日発売　(1M+512K)
■¥3900

サイドポケット

1人または2人で遊べる本格ビリヤードゲーム。ナインボールやローテーション等のモード選択が可。お馴じみレッスンモードもある。

●入射角・反射角の計算は、「ブロック崩し」以来、ゲームはお手のモノなんだと思う。ビリヤードのゲームって名作ぞろいなんだよね。もちろんサイド・ポケットも、抜群の完成度でモノホンクリソツ(本物そっくり)のデキで言うことなし。クッションを教えてくれる点線も出しゃばりだけど親切でよい。(ヒラ坊)

●これを単なる流行のビリヤードゲームと考えるのはマチガイだ。とにかくビリヤードに対する姿勢がまじめ。むりやりゲームに刺激をつけてくような設定はほとんどなしなのだから。そのかわり実際のプレイに忠実なこと、この上ない。はっきり言ってオトナ向けだが、初心者サービスもぬかりない。(川村後送)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♥♡
グラフィック	♥♥♥♥½
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♥♡



■サン電子　■カセット
■11月下旬発売　(1M+64KRAM)
■¥4900

リップルアイランド

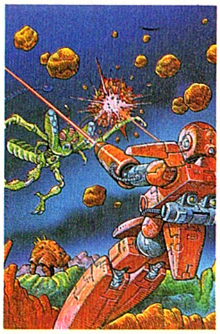
絵本のように楽しいがキャッチフレーズのファンタジーアドベンチャーゲーム。(テキストタイプ)アニメ風の動く背景画は新しい魅力。

●新・鬼ヶ島もそうだったんだけど、「殺人犯を探さなくったってアドベンチャーゲームは楽しい」と考えを改めさせてくれるソフトだ。オジサンやお兄さんも、いわゆる「童心に帰る」っていう快感が味わえるのがいい。謎のひねりがやや強いが、ファンタジーゾーン以降のサン電子の懐の深さを感じた。(ヒラ坊)

●アニメのように美しいグラフィックといい、童話に出てくるようなストーリーといい、なんだか「ホッ」とさせられるゲームです。大人から子供まで楽しめるお買い得の1本だと思います。ただし、アドベンチャーゲームとしての謎解きは、決してやさしくないので、心してゲームを始めてくださいね。(マッキー)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■日本物産　■カセット(2M)
■11月中旬発売　■B・バックアップ付
■¥5500

アルテリオス

戦闘モードはリアルな3Dシューティング。広大な宇宙空間を舞台にSF感覚いっぱいのニュータイプRPGの登場だ。

●50年代、黄金期のSFを思わせる設定なのだけどキャラクターのデザインももろレトロっぽい。戦闘モードはゾイドと似たRPG。隕石で構成された迷路風の宇宙はやたらと広い。(悪くいえば単調)次の行動へとひっぱってゆく要素に乏しいから経験値をかせいでいても、ちょっとむなしかったぜ。㊟

●地上や地下迷宮を中心にしたRPGから、舞台を宇宙に変えてのRPGなんだけど、少し地味じゃない? 戦闘シーンはさておき、迷路になった隕石群の間を通る時のじれったさ。迷路の好きな人にはいいかもしれない。宇宙を背景にするにしても、もう少し明るいイメージを出してほしいね。(ごいんきょ)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡

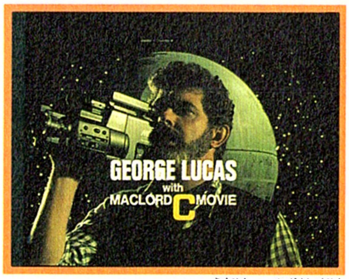
●インフォメーション●

INFORMATION

国内、海外のFC、パソコン、ゲーム事情を何でもアトランダムにお知らせするコーナーです。音楽やVIDEOから、今話題の人物まで、毎回さまざまな情報をおとどけします。では、では……。

NEWS ニュース

最近気になる音と映像の英雄。ジョージ・ルーカスとゲームの深～い関係



「スターウォーズ」のファミコン化が今から楽しみと胸踊らす読者の皆さん（巻末の新作スケジュール表の御愛読ありがとうございました）にとって、今気になるCM(写真)が放映中だ。松下電器のCMに出演するこの人こそ、「スターウォーズ」の生みの親、ジョージ・ルーカス氏なのだ。ルーカス氏はSFX界というよりは映画界の若き大御所なのだけれど、実はゲームの世界でも大活躍中。なにせ彼が社長をつとめるルーカス・フィルム社は、ゲームメーカーでもあるほどなのだ。(ポニーから発売予定の「ボールブレイザー」は同社の作品）ほかにも「ゴーストバスターズ」や「ラビリンス」など彼にゆかりのあるファミコンゲームは、意外にも多いことに改めて気づく。



ⒸGEORG LUCAS

ところで、ルーカス作品の目玉商品はなんといっても「スターウォーズ」。誕生10周年とパート4の構想発表もあって、またブームのきざしも見えてきた。ナムコでは「映画の名場面満載のアクション大作をくくる」と意欲的。さてルーカス氏はナムコとどんな遊びをクリエイトするのかな？

GOODS グッズ

マリオがスキーに登場だ！

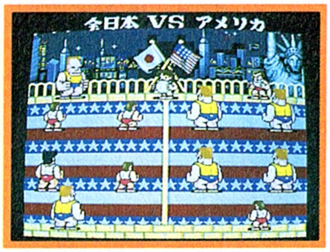
スキーシーズンを前にうれしいお知らせ。スーパーマリオのキャラクターがスキーグッズになったのだ。スキー板(￥18,000円)、ブーツ(￥12,000円)、ストック(￥3,300円)、グローブA(牛皮＋合皮)、グローブB(合皮)(￥1,950円）と本格的にそろっている。特にブーツは最新型装備がついているぞ。お求めは全国有名小売店及びデパートで。(問)☎07455-7-2222(アストロ企画)



ARCADE GAM アーケードゲーム

なめんなよ！ この新作!!

あの「くにお君」がドッジボールゲームでカムバック。新登場「熱血高校ドッジボール部」（テクノスジャパン）は、タイトルからしてハチャメチャなのだ。イギリス、アフリカ、中国など世界を舞台にくにおが暴れまくるぞ。



MUSIC ミュージック

セガGM第3弾。発売中！

2週続けてアーケードゲームの人気No.1に輝いた「アフターバーナー」。この「アフターバーナー」をメインに「エイリアン・シンドローム」「スーパー・ハングオン」「S・D・I」（CDにはさらに「ダンク・ショット」）に加えたアルバムが、アルファ・レコードより発売中。ゲーム・ファン必聴の1枚だ。

LP・CT ￥2,200/CD￥2,800



SHOP ショップ

マイケルも来た原宿キディ

中・高生から、今や小学生の街といっても過言じゃなくなった、東京・原宿。その下真中に位置するキディランド原宿店は地下1階から2階に雑貨、3階から5階にオモチャが整然と並べられている、オモチャ・雑貨の殿堂だ。先月11日には、かのマイケル・ジャクソンがあらわれたことで一躍有名になったよね。

FCは5階"ゲームライフ"の売り場に置かれている。フロアの右手には7台のテレビがズラリと並べられていて、常に数人の子供達が、デモプレイを楽しんでいるぞ。外人の子供達が多いのもこの店の特徴だ。原宿に行ったら、1度は寄ってもらいたい名所だよ。

WORLD NEWS ワールド・ニュース

全米に広がるゲームの輪 全米テレビゲーム大会！

ギネスブックに掲載されるTVゲームの最高得点をめざそう！を旗印に全米で開催された「1987ビデオゲーム・マスターズ・トーナメント」。今回で5回目を迎えたこの大会に使用されたゲーム機は100種類以上。参加者はぼう大な数にのぼった(具体的数は不明)。

この大会、全米のテレビや新聞に数多くとり上げられ、大きな話題を呼んだというのだから、アメリカのゲーム熱のスゴサをのぞき見たかんじだね。因に、最高齢参加者は68歳だったとか。

NEWS ニュース

PCエンジン本格始動!!

話題の新ハード、PCエンジンのソフトの開発が急ピッチで進んでいる。9月下旬に開かれたNECの発表会ではウワサのCDロム対応の新作、「大通公園殺人事件」（ハドソン）などが公開され、音声つきの迫力映像が人気を得た。



INTERVIEW インタビュー

桃伝の作曲者関口氏に聞く

ボクって追いたてるようなゲームってニガ手なんです。だからRPGみたいなゲームが一番向いてるし、好きですね。だからと言うわけでもないんですが、"桃太郎伝説"の作曲をやったのはそんな理由も少しあるのです。シーンが独立しているから、映画のBGMを作っているようで気分がとってもいい。他のゲームじゃ、こんな風には絶対にいかないものね!! サンキュー関口和之

TELEVISION テレビ

〈ファミっ子大作戦〉

テレビ東京　毎週金曜日

10/16 「ロマンシア」「ファミリーコンポーザー」の必勝法大紹介。チャレンジは「ミリピード」だ。

10/23 ハイテク道場は「つっぱり大相撲」。他、「ダーティ・ペア」「ミラクルロピット」と満載！

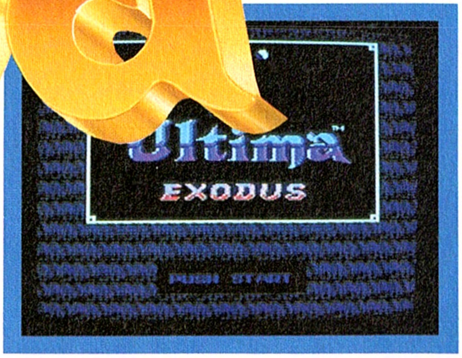
10/30 新作「バーディ・ラッシュ」の全容解明。ハイスコアチャレンジは「つっぱり大相撲」だ。


アタマを科学する
JALECO
JF-16
宇宙船コスモキャリア
ファミリーコンピュータ用カセット
10月末発売予定 ¥4,900
宇宙が戦場、
頭脳が武器だ。
1999年。月が地球に衝突するまで、あと半年。太陽系内を飛ぶ探査機が、謎の宇宙船団によるしわざであることをキャッチした。7つの惑星に隠された超兵器の6つのパーツを捜し出し、敵の本拠地惑星型要塞バトルスターを破壊せよ。3機のコマンドスーツを搭載した、コスモキャリアを操縦するのは、キミだ！
ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。
C 1987 JALECO LTD.
ファミリーコンピュータ用カセット
エスパ冒険隊
魔王の岩
JF-15
¥5,300
元気に発売中！
株式会社 ジャレコ
●本社 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271
●大阪 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081

人気ゲーム完全必勝法



Ultima



ウルティマ 恐怖のエクソダス

HOW TO WIN
ハウ・ツー ウイン

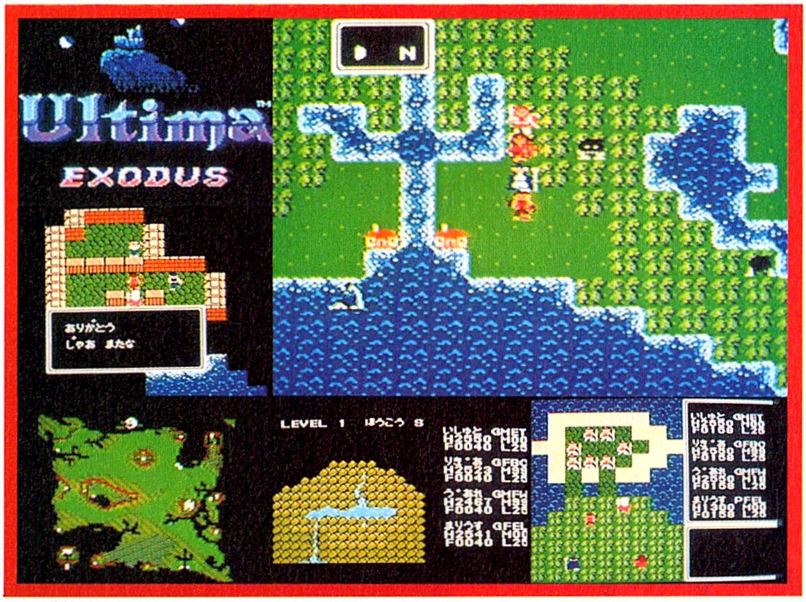


イラスト：伝 陽一郎&×68000

ウルティマ必勝講座

大好評のこの〝人気ゲーム完全必勝法〟。今回のターゲットは〝ウルティマ・恐怖のエクソダス〟だ。さすがにパソコンRPGの元祖と言われるだけあって、なかなか手強いゲームともっぱらの評判。キャラクターメイキングから始まるゲームの進め方も今までのファミコンRPGとはちょっと違うからね。ま、そんなわけで今回はウルティマの始め方、進め方を実戦的に徹底研究するのだっ!!

いきなり戸惑ってる キミに贈る序盤の手引き



ウルティマが発売されて1週間、果たしてキミはどこまで進んだだろうか。ナニッ? キャラクターメイキングからしてうまくいかない? いいキャラができないもんだからパーティーもすぐ全滅しちゃうとか、レベルにそって別の地方へ進んでいくＲＰＧじゃないから手がつけられないとか、そんな状況が続いてる? そりゃいけないなあ。確かにウルティマは序盤の、キャラクターたちがまだ弱いあいだをどうやって乗り切るかがカギだから、ゲームを始める前のキャラクターメイキングからしっかりやって生き残りやすいパーティーを組んでおかないとなかなかゲームの波に乗れないもんね。

そこで今回はキャラクター作りの徹底講座をはじめ、モンスターの完全データや呪文ガイド、そしてキャラクターレベル6前後までの進めかたの手引きをお贈りしよう。これで序盤をクリアーしようじゃない。

1 キャラクターメイキング徹底講座

まずはキャラクターメイキングからいってみよう。ウルティマを始めるには最低4人はキャラクターを作っておかなくちゃならないんだけど、とにかく自分で決める要素がメチャ多い! 人間や妖精など5種類の種族をはじめ、戦士、魔術師といった職業は11種類、そしてそれぞれに強さ、器用さ、魔力、法力の4つの能力の初期値を50ポイントの中から振り分けなくちゃならないんだ(各0～25ポイント)。ここで手間を省いてイージーモード(あらかじめ組み合わされたキャラを選ぶだけ)を使うって手もあるけど、これは能力の面で非常に不利。というわけでここではいかにしてベストのキャラを作るかを伝授しちゃおう。

CHOOSE A・種族を選ぶ

種族とは、はじめのうちはどれも大差ないんだけど、のちに各能力を成長させる限界を決定する重要なもの。ここをテキトーに選んじゃうとあとで死ぬほど後悔しちゃうぞ。データは各能力の限界値だ。

人間



強さ	75
器用さ	75
魔力	75
法力	75

どの能力も飛び抜けたところのない、成績表は可もなし不可もなしといった種族。何にでもなれるけど、大物にはなれないんだなあ。

妖精



強さ	75
器用さ	99
魔力	75
法力	50

器用さが高いので、ズバリ盗みをさせるキャラクターにはもってこいだ。攻撃力も高くなるし、魔術師にしてもいいくらいの魔力を持っている。

獣族



強さ	99
器用さ	75
魔力	50
法力	75

戦闘の得意な職業にはうってつけの、全種族の中で最も強さの高くなる種族。なにしろ半獣半人の蛮族だからね。魔力は低い。

小人族



強さ	75
器用さ	50
魔力	75
法力	99

信心深いため、法力値が文句なしに高いキャラになる種族。当然のことながらシスターには最適だ。ただし器用さが低いので攻撃ミスが多い。

魔族



強さ	25
器用さ	99
魔力	99
法力	75

魔力と法力の両方に高い能力を持ち、器用さも妖精と並んで最高値の種族。ただし強さが異常に低いので、あくまで魔法の得意なキャラ向きね。

CHOOSE B・職業を選ぶ

職業は種族が各能力の成長度を決定するのに対し、その能力の有無というもっと直接的な決定をすることになる。もしその職業に魔力系の呪文を使う能力がなかったとすると、いくら魔力値を高くしてもまるで意味がない。だからここではその職業の能力と選んでおくべき種族、そして50ポイントの初期値を振り分けかたの例をあげておこう。

戦士 ♂



武器……全て
鎧……全て
解除……なし
呪文……使えない

武器・鎧とも店で買える最高のものを使うことができる根っからの戦闘向き職業。特殊な能力が何一つないのが残念だ。獣族が最適。

強さ……25　器用さ……25
魔力……0　法力……0

シスター ♀



武器……こん棒
鎧……青銅の鎧
解除……なし
呪文……法力系

法力値の全てをMPとして使えるため、法力系の呪文を全て使えるようになれる唯一の職業。初期に攻撃呪文を使えないのが難。小人族が最適。

強さ……25　器用さ……0
魔力……0　法力……25

魔術師 ♂



武器……ナイフ
鎧……布の服
解除……なし
呪文……魔力系

魔力値の全てをMPとして使えるので魔力系の呪文を全て使えるようになれるのはこの職業のみ。攻撃性が高い呪文を最初から使える。魔族向き。

強さ……25　器用さ……0
魔力……25　法力……0

盗賊 ♂



武器……青銅の剣
鎧……革の服
解除……優秀
呪文……使えない

ワナを外す能力がダントツで高いうえに、武器もけっこういいものが持てるおススメキャラクター。ダンジョンでは特に重宝するぞ。妖精が最適。

強さ……25　器用さ……25
魔力……0　法力……0

騎士 ♀



武器……全て
鎧……鉄の鎧
解除……なし
呪文……法力系

武器は何でも使えるし、鎧も鉄の鎧までOK、そして法力値の半分をMPとして使える便利キャラ。戦士よりも面白いかもね。獣族を選択しよう。

強さ……25　器用さ……25
魔力……0　法力……0

山賊 ♂



武器……全て
鎧……革の服
解除……普通
呪文……使えない

呪文の能力はないものの、武器は戦士同様最高のものが使えるし、ワナを外す能力もそこそこ持つ。攻撃力を重視なら盗賊の代わりに。妖精向き。

強さ……25　器用さ……25
魔力……0　法力……0

詩人 ♀



武器……全て
鎧……布の服
解除……なし
呪文……魔力系

魔力値の半分がMPとして使え、武器も全て使える攻撃性の高い職業。鎧は布の服だけと心細いけど、戦士よりも使いでがあるぞ。妖精が最適。

強さ……25　器用さ……25
魔力……0　法力……0

魔女 ♀



武器……こん棒
鎧……革の服
解除……普通
呪文……法力系

イメージとしてはシスターと盗賊をたして2で割った感じ。法力値の半分がMPになるものの、攻撃力の高い呪文が使えない。獣族がベストだ。

強さ……25　器用さ……25
魔力……0　法力……0

僧侶 ♂



武器……こん棒
鎧……布の服
解除……なし
呪文……両方

魔力・法力両方の呪文が使えるキャラで、魔力値と法力値の高いほうの半分がMPになる。高い次元の呪文が使えないのが少々苦しい。小人族。

強さ……25　器用さ……0
魔力……0　法力……25

化学者 ♂



武器……ナイフ
鎧……布の服
解除……普通
呪文……魔力系

魔術師と盗賊の能力をかけ合わせた職業で、魔力値の半分がMPになる。呪文の攻撃性の点で魔女よりはいいけど、やはり使えない。妖精向き。

強さ……0　器用さ……25
魔力……25　法力……0

レンジャー ♂



武器……鋼の剣
鎧……竜の鎧
解除……普通
呪文……両方

全ての能力を少しずつあわせ持つキャラで、魔力値と法力値の低いほうの半分がMPになる。武器と鎧の限界が高いので戦力になる。人間が最適。

強さ……25　器用さ……25
魔力……0　法力……0

※略号：武器～使える武器の上限　鎧～使える鎧の上限　解除～ワナを外す能力　呪文～使える呪文の系列

2 パーティー編成の手ほどき

いくら各種職業のキャラクターを作ったとしても、その能力をバランスよく取り入れたパーティー編成をしないと結局はうまく冒険をこなせないハメになる。そこでここではいかにして４人の職種を選ぶかにスポットを当ててみよう。

さて、ここでカギになるのはパーティー全体の戦闘力を高く保つことを第１に、魔力、法力、ワナ外しの能力を必ず少しは組み入れておくこと。たとえＭＰが０であっても呪文のクーンとクンテが使えるのは初期のパーティーにとって大きなメリットになるし、ワナを外す能力がないと安心して宝箱をあけることすらできない。ただしワナを外す能力のあるキャラはパーティー中１人で充分だぞ。

戦闘力重視パターン【戦闘的職業×3、魔術士】

戦闘を有利に運ぶには何といっても武器にパチンコや吹き矢のような飛び道具を選んでおくことだ。敵と接触する前に充分なダメージを与えられれば、結果的にパーティーの損害をできる限り少なくおさえられるから、それだけ生き残りやすくなるというもの。そこでこのパターンでは飛び道具を使うことのできる戦闘的職業を３人と、飛び道具に匹敵する呪文を使うことのできる魔術師を組み合わせたパーティー編成にしてみた。このパターンが最初は一番効率がいいぞ。

	1	2	3	4
A	盗賊	騎士	詩人	魔術師
B	山賊	騎士	詩人	魔術師

A このパターンではワナを外す能力が最も高く、飛び道具を吹き矢まで使うことのできる盗賊をパーティーに入れている。これは中盤でのダンジョン探険やゴールド稼ぎをできるだけ安全にこなすためだ。法力もカバーしているよね。

B パターンＡに対してメンバーは盗賊が山賊にと、わずか１人が変わっただけ。これは武器に上限のない職業３人で、中盤以降の戦闘能力を最高にしておく手だ。ただし山賊のワナ外しの能力は盗賊よりだいぶ落ちるのがツライところ。

初期呪文重視パターン【戦闘的職業×2、シスター、魔術師】

戦闘力重視に対して、こちらはあとあとのことを考えた呪文重視パターン。終盤が近くなって強敵が多数出現した時に、複数の敵を同時に攻撃できる呪文を持ったキャラクターがいるとヒジョーに助かることから、早いうちに育てておことというパーティー編成だ。この場合飛び道具の使えないシスターがメンバーに入るため、パーティーの戦闘力は３割程度落ちてしまうのが難点。このパターンではシスターが成長してきたら前列に出し、少しでも戦力になるようにすべきだ。

	1	2	3	4
A	盗賊	戦士	魔術士	シスター
B	山賊	詩人	魔術師	シスター

A 最も基本となるパターンで、４人のキャラクターそれぞれが重複する能力を全く持たないパーティー。この４種の職業は１つの能力しか持っていないかわりに、その能力に対しては最も高い力を発揮するのだ。ただし育てづらい。

B 盗賊の器用さを失うかわりに山賊を入れて戦闘力を強化し、戦士の防御能力を失うかわりに詩人の魔力をプラスしたＡの変形バージョン。シスターのおかげで低くなった攻撃力を他を犠牲にしておぎなったパターンだ。

ステータス略号早見表

各キャラクターの名前のあとに続く４つのアルファベットは、種族や職業、そして現在の健康状態が一目でわかるようになっている。以下をどーぞ。

1	2	3	4
G	M	E	T



◀いしゅとはＧＭＥＴ。つまり健康状態良好、性別は男、種族は妖精で職業は盗賊ってこと

1 健康状態

ここがＧなら健康状態は良好で、ＨＰも少しずつ回復。Ｃはカゼ、Ｐは毒をうけた状態でＨＰはバカバカ減少。Ｄは死亡を表し、ここでさらに蘇生に失敗するとＡとなって灰になってしまうのだ。

2 性別

性別は職業で決まっちゃうから別にいらないんだけどなあ。Ｍなら男性で、Ｆなら女性だよ。

3 種族

Ｈは人間、Ｅは妖精、Ｄは獣族でＢが小人族、そしてＦが魔族を表している。能力アップ時にチェック！

4 職業

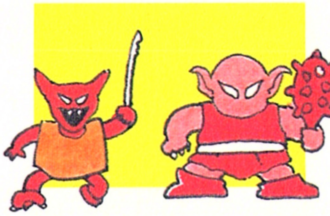
グラフィックを見ればわかるんだけど、まずＦで戦士、Ｃでシスター、Ｗが魔術師で、Ｔが盗賊だ。以下Ｂが山賊、Ｐが騎士、Ｌが詩人、Ｉが魔女、Ｄが僧侶、Ａが化学者、Ｒがレンジャー。



3 全モンスター対応マニュアル

ソーサリアに巣喰うモンスターは地上マップ上ではパーティー目がけてはじめに上下を、次に左右を合わせて迫ってくる。これに追いつかれると画面は戦闘モードに切りかわり、どちらかが全滅するまで抜け出せなくなるのだ。ダンジョンに至ってはいきなり戦闘モードに入ってしまう。逃げられない、というこれまでにないハードな設定だけに、敵のことをよーく知っておかないと全員無事で通常モードに戻れないぞ。幸いにしてモンスターの種類はそれほどなく、見かけ以外はまるっきり同じ能力のヤツが多いから、キミが各対応を身につけるのはそんなに困難じゃないハズだ。データはＨＰと経験値、毒と呪文攻撃の有無。

ゴブリン・オーク

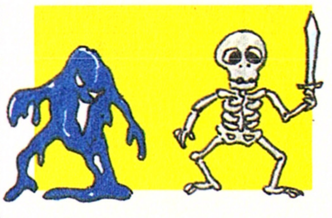


ソーサリアで最も弱いモンスターたちで魔力系のＭＰ０の呪文・クンテで全滅させることもできる。飛び道具がそろってれば接近前にやっつけられるだろう。

DATA

HP	48〜63	毒	なし
EX	3	呪文	なし

グール・スケルトン

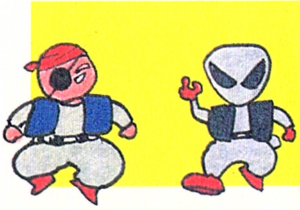


オークなどよりは高いＨＰを持っているものの、法力系のＭＰ０の呪文・クーンで倒せる。ただしこの呪文をしくじったら、レベルの低いうちは少々マジに戦闘。

DATA

HP	80〜95	毒	なし
EX	4	呪文	なし

ブリギャンド・すり

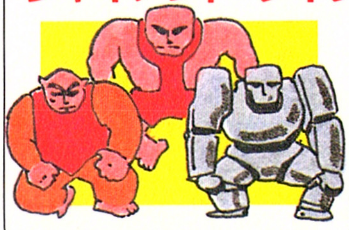


唯一の人間タイプの敵で、接触されると身につけてない武器・防具を盗まれる危険がある。盗まれたくないものを持っている場合は、ダクンテあたりで弱らせて。

DATA

HP	128〜143	毒	なし
EX	5	呪文	なし

ジャイアント・タイタン・ゴーレム



ブリギャンドよりもＨＰが低く、特殊な能力を何ひとつ持たないわりには経験値が入るラッキーな敵。飛び道具とダクンテで楽勝だろう。

DATA

HP	112〜127	毒	なし
EX	6	呪文	なし

ガーゴイル・マーネイス・デーモン

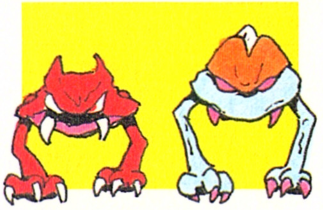


この低級悪魔たちの中では、デーモンだけが魔法と毒の攻撃をかけてくる。だからデーモンと出会ってしまったら時の砂などで時を止めないとあぶないのだ。

DATA

HP	180〜195	毒	魔法
EX	8	呪文	魔法攻撃

スナッチ・ブレイドル

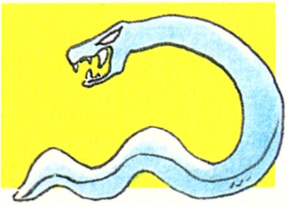


体力が高く、毒を持っているものの接触されない限り安全。だからダクメンテあたりの呪文で攻撃しておけばまず毒をくらうことなく撃破できるでしょう。

DATA

HP	192〜207	毒	接触
EX	10	呪文	なし

シーサーパント

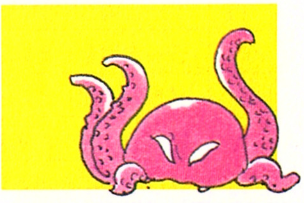


全モンスターの中で火球による攻撃をかけてくるのはこの敵だけ。海のモンスターなのでほぼ弾の撃ち合いのようになるけど、できればナムソキアでやっつけたい。

DATA

HP	224〜239	毒	なし
EX	15	呪文	火球攻撃

マン オ ウォー

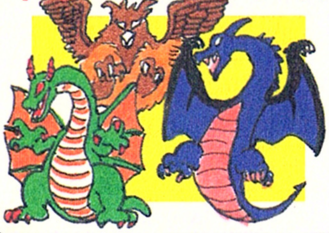


海のモンスターで、ＨＰは高いわ魔法で毒はかますわとはじめのうちはやたら手強い。だけどナムソキアクラスの呪文が使えるようになれば絶好の経験値キャラに

DATA

HP	240〜255	毒	魔法
EX	20	呪文	魔法攻撃

ドラゴン・グリフィン・ワイバーン



レベルが高くなると出現する最強クラスのモンスター。攻撃力は100前後あるしこちらの攻撃は半分ぐらいしか通用しない。２匹しか出ないのが救いだ。

DATA

HP	224	毒	なし
EX	15	呪文	魔法攻撃

バルロン・デビル



文句なしに最悪最強。ドラゴンタイプの能力に加え毒まで使ってくるのだ。２匹だから経験値も稼げないし、有効な手といえばダキニでＨＰを奪うくらい。

DATA

HP	240	毒	魔法
EX	20	呪文	魔法攻撃

4 魔力・法力呪文効能別分類表

ウルティマの世界で使える呪文は魔法系・法力系それぞれ16種類ずつ、合計32種類がある。それほど多いというわけじゃないけれど、なにしろウルティマのゲーム自体が地上・ダンジョン・戦闘モードと分かれているおかげで、どの呪文がどこで使えるのか混乱することもしばしば。そこで今回は呪文を系列別の分類じゃなく、用途別にそろえて表にしてみた。戦闘時なら攻撃用のらんを見てくれればいいし、ダンジョン内を瞬間移動したいんだったら移動用の地下を見ればいいんだ。活用してくれ。

		呪文名	魔／法	MP	コメント
攻撃用	単数	メドラ	魔力	05	単数攻撃呪文の中では最も威力の低い呪文だけど消費ＭＰも少ない。30ダメージ前後
		メドラス	魔力	25	消費ＭＰはメドラの５倍ながら、威力は３倍くらいしかない。80ダメージ前後
		ゴメドラ	魔力	35	消費ＭＰの割合を考えるとメドラスよりこちらの方が絶対におトク。200ダメージ前後
		トドメラ	魔力	55	255を越えるＨＰを持つモンスターがいないので一撃必殺の呪文。255ダメージ
		スクーン	法力	60	法力ではただ１つの単数攻撃呪文で、威力はトドメラと同じく必殺！　255ダメージ
	複数	クンテ	魔力	00	オーク・ゴブリンにのみ有効な攻撃呪文で、全然効果のないことも。当たれば一撃だ
		クーン	法力	00	グール・スケルトンだけに有効な、クンテの法力バージョン。これも決まれば一撃
		ダクンテ	魔力	50	全ての敵に有効な多数攻撃呪文の中では最も威力が低い。100ダメージ前後
		ダクメンテ	魔力	65	ダクンテのほぼ２倍の威力を持つ強力な呪文で、たいていの敵は倒せる。200ダメージ前後
		ダキニ	魔力	70	敵全てに確実にヒットし、そのＨＰを５だけ残して奪ってしまう。耐久力のある敵に便利
		エスクーン	法力	70	ヒットした敵全てを必ず仕とめる多数攻撃タイプの最高峰。255ダメージ
		ナムソキア	魔力	75	エスクーンと同じく、ダクンテタイプの最強の呪文。外れる敵もいるので注意、255ダメージ
移動用	地下	シーラ	魔力	15	ダンジョンで１階下にワープする呪文で、飛び先には何もないことが条件だ
		シーダ	法力	25	シーラと全く同じ呪文だけど、ＭＰは10も余分にかかってしまう
		ウーラ	魔力	20	ダンジョンで１階上にワープする呪文で、これも飛び先には何もないことが条件
		ウーダ	法力	20	ウーラと消費ＭＰまで同じ呪文だ。魔力と法力のどちらを温存するかはキミ次第
		ヨーダ	法力	30	ダンジョンの同じ階のどこかにワープする呪文で、これも飛び先には何もないのが条件
		セクイト	法力	40	ダンジョンの最下層からでも一気に地上まで脱出できる呪文。目的を果たしたら使おうぜ
	地上	カルーラ	魔力	30	地上マップでこの呪文を唱えると草原地帯のどこかにワープする。狭いとこから出る時に
あかり	短	ラー	魔力	10	ダンジョンでろうそくの代用になる呪文。しかし有効時間がやたらと短い
		ミー	法力	15	ラーと同じ時間だけ有効なあかり。非常時以外は使ってもムダだな
	長	メラー	魔力	40	ラーを強化した呪文で、ようやくろうそくと同じ時間もつ。地下で40ＭＰは大きいぜ
		ホミー	法力	45	メラーと同じくろうそく並みのあかり。やっぱりろうそくを使ったほうがいいよ
治療	回復	アリ	法力	10	初期のキャラにも使えるＨＰ回復の呪文。初めのうちはこれで命をつなごう。40ＨＰ前後
		アリナミ	法力	50	アリを５回かけたほうが回復度は高いんだけど、本当に死にかけてる時に。150ＨＰ前後
	解毒	アルコト	法力	35	毒に犯された仲間を解毒する。毒は放っておくとコワイだけに、早めの治療を
	蘇生	サラマンド	法力	65	死んでしまった仲間を生き返らせる呪文。ただし病院同様失敗すると灰にしてしまう
		リインカ	法力	75	灰になった仲間すらも蘇らせる教会いらずの呪文だ。サラマンドで失敗した時に
特殊	解除	ウネム	法力	05	宝箱のワナを外す呪文。失敗が多いためＭＰの消費はバカにならない。盗賊のほうがマシ
	転化	アシュラム	魔力	45	唱えたあとのＭＰ範囲で法力系の呪文を使えるようになる。ただし最高でアリナミどまり
	地図	ピエダ	法力	55	地上ではソーサリアのマップを、ダンジョンではその階のマップを表示。ジプシーの玉ね
	停止	アルテラ	魔力	60	20ターンの間、パーティー以外の時間を止めることができる。時の砂の倍の威力だ

5 各店・買いものガイド

町の中にはいろんな店があるんだけども、それぞれどんなものを売っているのか？　死んじまった仲間はどこに連れてったらいいんだろう？　どうも情報が足りないようだが、どこかの店で聞くんだろうか？　なーんていう疑問に頭を悩ますこともしばしばある。こんなニーズに応えるべく、ここでは各店の効能をまとめてみた。ムダなお金を使わないためにもじっくりと読んでおいてもらいたい。また、あとのページの城・町究極エリアマップとあわせて店の位置を確認しておくと、よりわかりやすくなることうけあい！

武器屋

武器屋では当然武器を扱っているワケで、ソーサリアの半分以上の町に存在している。さてここで武器リストを見てみよう。全部で14の武器があるんだけど、そのうち最初の時点で入手できるのは左側の７種（ナイフからやりまで）のみで、ほとんどの店はまるっきり同じ品ぞろえになっている。つまり序盤ではロイヤルシティで買える品で大じょうぶということ。ちなみに表中の㊀は接近戦用武器、㊀は飛び道具を表している。その後の数字が価格だ。

ナイフ	飛	5	まさかり	接	400
こん棒	接	30	弓矢	飛	1050
パチンコ	飛	60	鋼の剣	接	800
石の斧	接	125	ゴーストバスター	接	1200
吹き矢	飛	350	戦士の斧	接	2700
青銅の剣	接	200	銀の弓	飛	6550
やり	接	250	太陽の剣	接	4550

道具屋

ソーサリア冒険に必要不可欠なアイテムを売っているのがこの道具屋で、ダンジョンやブリティッシュ城の奥を探策するにはここである程度アイテムを買い求めておく必要がある。最初のうちに行ける町でこの店があるのはグレイで、船さえあればフォーンでも買えるぞ。アイテム活用表も参考にね。

ろうそく	５本／30
魔法のカギ	50
ジプシーの玉	75
時の砂	90
テント	100

アイテム活用法

道具屋で手に入るアイテムは、それぞれうまく利用すれば冒険の心強い味方となってくれる。なるべく数をキープしておこうぜ。

ろうそく　ダンジョンの中では絶対に必要なアイテムで、かなり長い間ダンジョン内を照らしていてくれる。吹き消されることもあるから大量に買っておこう。

魔法のカギ　城や町で行手をジャマするカギのかかった扉を開ける力のあるアイテムで、１回につき１本を消費する。呪文などでの代用はきかないので必ず買っておくこと。

ジプシーの玉　これを使うとピエダの呪文と同じく、地上ではソーサリアのマップが、地下ではその階の全体図が表示される。ダンジョンのマッピングには欠かせない品だ。

時の砂　10ターンの間パーティー以外の時を止めるアイテムで、強敵と出会った時にはスゴク助かる。町で守衛に追われた場合の時間稼ぎなど用途は広い。

テント　パーティー全員のＨＰを100ポイント回復できる。ＨＰが低いうちは役に立つんだけどレベル10ぐらいになるとたいして回復した感じがしないんだなあ。

そして●●●●●　何でもウルティマには店では買えないアイテムもあるらしい。土を掘る道具だとか笛だとか、中には戦闘モードからも脱出できる品物などがあるとか……。

鎧屋

鎧屋はどの店も全て品ぞろえが同じで、ロイヤルシティの町でもほぼ最高品質の鎧を買うことができる。何も着ていない時には敵の攻撃を９分の１の確率でしか避けられないけど、竜の鎧を着ていれば半分近くも防げるのだから防御力が格段にアップするのは事実だ。しかしながらゲームスタート時に買うには高すぎるし、第一着用できる職業もほとんどない。ここはやはり鎧を売り払って、少しでもいい飛び道具を買うように心がけたほうがいいだろう。この店は武器屋と必ず対になっているから、存在する町は武器屋を参照のこと。

布の服	75
革の服	195
青銅の鎧	575
鉄の鎧	2500
鋼の鎧	6130
竜の鎧	8250

病院

病院では右表のような治療を受けることができるが、これがＡタイプとＢタイプに分かれている。つまりＡタイプの病院（ブリティッシュ城とムーン）では献血とカゼの治療を、Ｂタイプ（ユー、ファウン）では体力の回復を受けられるようになっているんだ。でも蘇生以外はダンジョンで代用できる。

カゼを治す	100
毒を消す	100
体力の回復	200
生き返らせる	500
献血(100HPにつき+30GP)	

食べもの屋

食料は地上で10ターン過ぎるごとに１ずつ減少していく。これがなくなるとそのキャラクターのＨＰはどんどん減るので、いつでも100はキープしたい。１個１ゴールド。

居酒屋

ここで酒を飲んでも別に体力が回復するわけじゃない。けれどもバーテンの大部分は情報通だから、続けて酒を注文するとチラッと手掛かりを語ってくれるかも…１杯10ゴールドとたいして高くない。

教会

病院で蘇生に失敗して、灰になってしまったキャラを復活させるのがここ。だけど病院に行く前にセーブしておけば灰になってもやり直せるし、結局ここで魂を呼び戻してもらう必要はないかも。料金も800ゴールドと高額だ。

神託所

ここでは、予言者が100、300、500、700、900ゴールドの料金でそれぞれに対する５つの情報を教えてくれる。これも行く前にセーブしとけば、情報を聞いたあとリセットしてゴールドをキープしておくという手が使えるぞ。

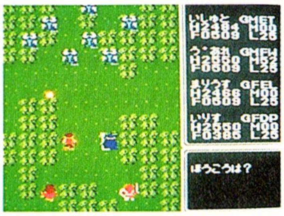
ウルティマ必勝法 レベル6まで

さてさて、ベストなキャラクターは作ったしパーティーの編成もバッチリ。基礎知識も身につけたことだしこれでトントン拍子にゲームをクリアして行けそーだね……と思いきや、意外につまづいちゃってるキミ！　前にも言っただろ？　ウルティマは序盤を乗り切るのがムズカシイってさ。そこでこのコーナーではレベルを進行の目安としたスタート直後からレベル６程度までの、序盤必勝クリア法を紹介しよう。これがエクソダス退治の第一歩というわけさっ！

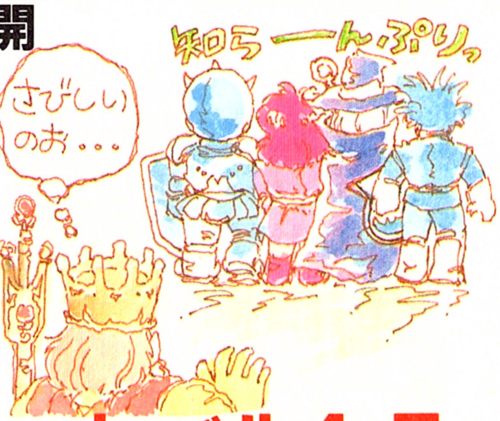
1 城の近くでひたすら戦闘 レベル1〜3

戦闘は飛び道具を使って有利に展開

まずレベル３ぐらい（経験値が200ポイント以上）までは、パーティーの武器の充実と城のそばでの戦闘だけを心がけていってみよう。戦闘的職業のキャラクターには全員に吹き矢を持たせるのを目標にすること。スタート当初に出現するモンスターはオーク・ゴブリンか、せいぜいグール・スケルトンってところだから、クンテとクーンの呪文を使っていけばたいして苦労せずに倒して行けるだろう。また、手強いモンスターが出現しないようワザとロードブリティッシュに会わず、レベルを上げないという手もあるぞ。



◀戦闘時にはなるべく接触前にモンスターのＨＰを減らしておくと、それだけ味方が攻撃を受けにくくなる。飛び道具は重要だぞ



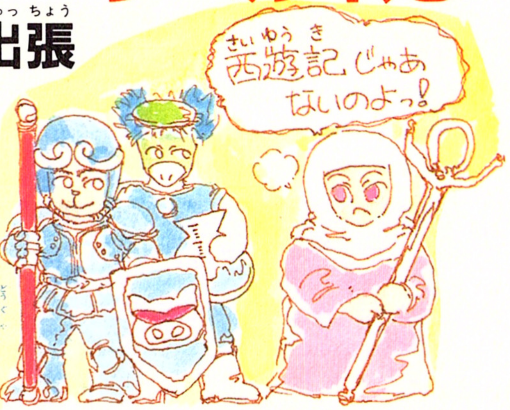
2 情報収集と扉の探険 レベル4、5

まずはムーン・グレイと西方面へ出張

このレベルになるとＨＰにも余裕ができて、少々の遠出もこなせるようになってくる。そこでソーサリアの西方面に足をのばし、情報収集をかねた道具の入手をしてみよう。グレイの町では扉を開けることのできる鍵を売っていることだしね。町での会話のしかたのポイントは、どこの町でもいえることだけど必ず１人に２度話しかけること。道具の買物と情報収集をすませたら、ブリティッシュ城に戻りつつも南へ向かって、モンターイーストとウエストでも話をして回っておくのが大切だ。



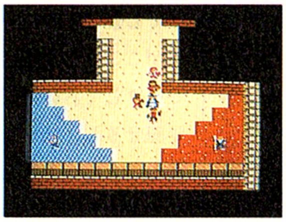
◀グレイの道具屋ではまず魔法のカギを買っておくこと。それと非常時の保険として時の砂をいくつかは買っておきたい



城の扉を開けてくまなく探索しよう

魔法のカギを持ってブリティッシュ城に戻ったら、まずはセーブを忘れずに。城の中には扉がたくさんあるけれど、たとえカギを２個しか買っていなくてもその扉の向こうの情報を得るたびにリセットしていけば、カギを失うことなく城内をあますところなく歩き回ることができるんだ。

さて城の東側の、守衛の立っている扉の向こう側はゴーモン部屋になっていて、炎の中とフォースシールドの中で苦しむ人物たちがいる。この人たちに話をするのは命にかかわるんだけど、これもリセットを使えばＯＫ。



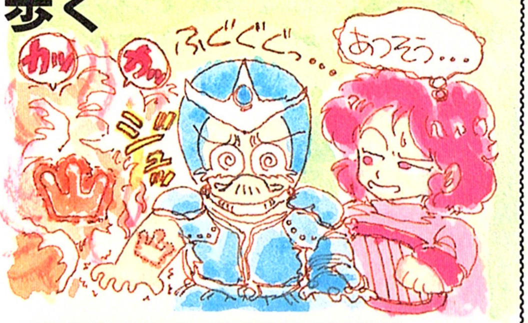
◀フォースシールドでは１歩進むたびに１人の命が奪われていき、へたをすると話を聞く前に全滅のうきめを見ることになるぞ



3 ダンジョンに軽く潜ってみる……レベル5

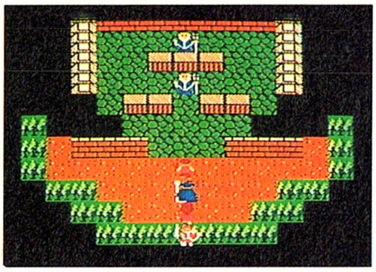
しるしを探しつつゴールドを拾い歩く

レベル5になると、そろそろブリティッシュ王が「王のしるしを探してこい」といってＨＰ最大値をあげてくれなくなる。まあＨＰが550あればそう簡単には死なないから、そろそろダンジョンに潜ってもいい頃だ。手始めにブリティッシュ城の北東にある黄金の洞窟の1階をさぐって王のしるしを見つけだし、次に溶岩流の中の炎の洞窟の1階でゴールドを稼いでいこうじゃないか。しかしくれぐれも気をつけてほしいのは、現段階では決してダンジョンに深入りしないこと。地上と違ってダンジョンでは、深部になるほどデビルやドラゴンのような強力モンスターが出現しやすい。遭遇したらアウトだ。



森の町ユーを時間をかけて調べる

別にレベル5以前にも来ることができたんだけど、森の中に店があったりで見通しが悪く、溶岩が流れているところに突然入り込んだりするとダメージを受けるため、あえてＨＰが高くなるのを待っていた町・ユー。一応500前後のＨＰがあるものの、やはり溶岩は危険なのでゆっくりと見て回る必要がある。謎につつまれた光の広場をはじめ、得体の知れないこの町では徹底的に住人たちから情報収集をしたいところなんだけど、何しろ深い森のどこにいるのか見当もつかない人物が多い。時間をかけて調べたい町だね。



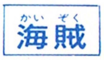
◀火のしるしがないと大ダメージを受ける教会入口。しかしなんとしても神父とお話したい

4 船を奪って海へ。そして……レベル6

海賊を倒すと待望の船が手に入る

レベル5を過ぎたあたりから海の上を海賊船が荒し回るようになってくる。しかしこいつらをやっつけてしまえば、いよいよ海をバックにした大冒険が始まるという話も。何しろ町の中にはフォーンのような船がないと行けない場所もあるからね。

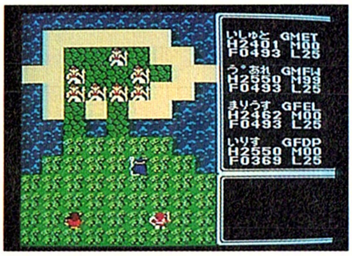
海賊との戦闘はというと、船と岸部が戦場になるのでその2つをつなぐ板のような部分で、1対1の戦いをすることができる。数で劣る場合が多いだけに、この船での戦いは飛び道具が使える点を考えなくてもかなり他よりも有利になるハズだ。



海賊

▶この敵は写真のように船上でしか出会うことはない。黒い船が目印だ

HP：150〜165　EXP：8



ようやく行ける海上都市・フォーン

海賊をやっつけて船を手に入れた時点で、北の小島にあるフォーンにも行くことができるようになる。店などに別段目新しいものはないけれど、新しく行った町では必ず情報収集をしておくのが基本中の基本だ。この町では特に武器やアイテムについての大切な情報が聞けるハズだから、1度は行って全員に話しかけてくること。

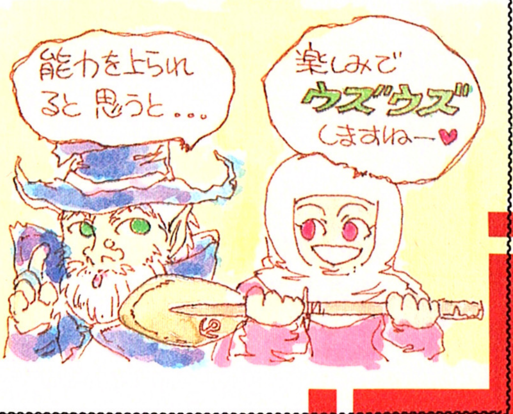


◀ブリティッシュ城から離れてないのだが、これまでは行けなかったフォーン。船さえあれば便利な町だよ

そしてパーティーは新たな世界へ

王のしるしも手に入れ、もうあとはレベルを最高の25にしてしまうだけと考えてるキミ。そいつは少々危険な考えだぞ。というのは前にも書いた通り地上ではレベルに対応して強力なモンスターが出現するようになるからだ。そこで、レベルはもうこのくらいでいいから、強さや魔力などの能力値を上げておくことにしよう。

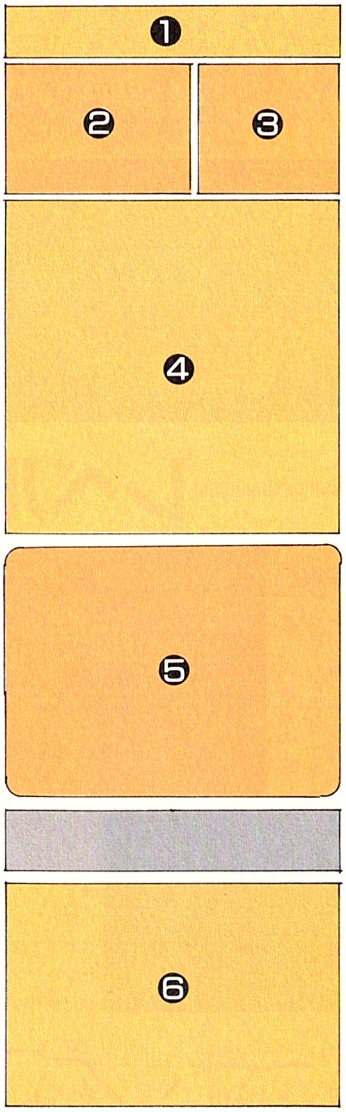
この各能力値を上昇させるには、どこかにある接点をくぐり抜けて失なわれた大陸へと行き、そこにある各能力を司どった神殿で金を寄付すればいいらしい。100ゴールドで能力値が1ポイントアップするみたいだから、ゴールドはたくさん持っていったほうがいいぞ。この場所を探し出して早いうちに能力値を強化しておこう。海のどこかなんだけどな。



必勝城町究極エリアマップ

ウルティマの町はかなり広く、なんとマップの広さはソーサリアと同じく64×64ブロックもある。町の中では地上と違って全体図を見るアイテムも効果がないので、むしろソーサリアより迷いやすいともいえる。そんな時にはこのエリアマップを！

このマップの見方

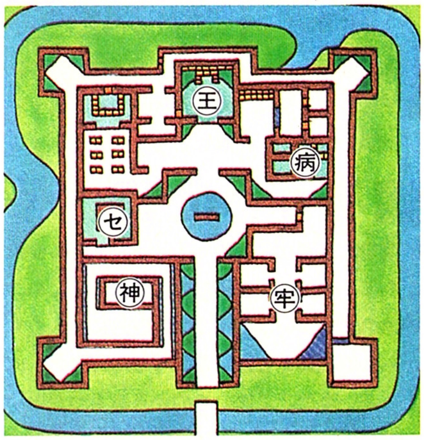


❶町の名称
❷ソーサリア上の位置
❸店のリスト
❹町全体マップ
❺名所紹介
❻ヒント

ブリティッシュ城
CASTLE OF LORD BRITISH

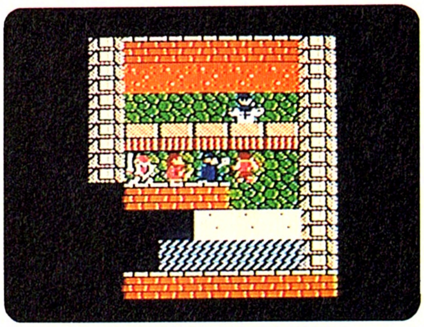


STORE LIST
- ブリティシュ王
- セーブデパート
- 病院A
- 神託所
- 牢獄



王とセーブと扉

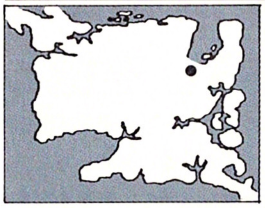
ソーサリアにエクソダス城を除いては一つしかない城だけあって、レベルを上げてくれるロードブリティッシュやデータを保存できるセーブデパートなど重要なものが位置している。それに各所にある扉の向こうにも、エクソダスの謎を解明するための情報が隠されているぞ。



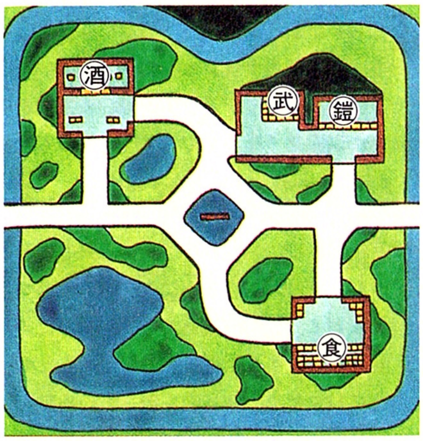
王座様の扉をあけて城壁内を進むと神託所が。ここでは金と引きかえに大切な情報が聞けるんだけど値段が高いので、セーブしてから話を聞き、リセットしよう



ロイヤルシティ
ROYAL CITY



STORE LIST
- 武器屋
- 鎧屋
- 食べもの屋
- 居酒屋



パーティー武装せよ！

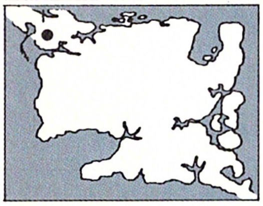
ブリティッシュ城とともにスタート地点のすぐそばに位置する町だ。まずはこの町で充分に武装を強化しておく必要があるので、最初のうちはここととソーサリアでの戦闘との往復になるはずだ。また、スタート直後の町だからといって甘く見ないで、全ての人に一通り話を聞いて回ることも大切。



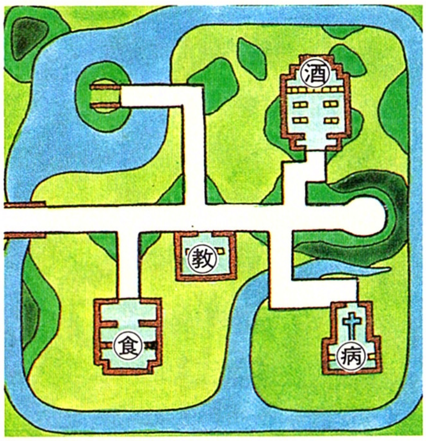
ロイヤルシティ南西の池のほとりにいる日高のり子。一見何の意味もないおアソビキャラクターのように思えるが、実は便利なアイテムをたくさん持っている



ムーン
MOON

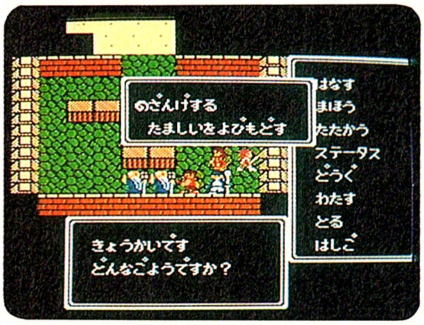


ストア リスト
STORE LIST
- 食べもの屋
- 居酒屋
- 病院A
- 教会



灰になっても…

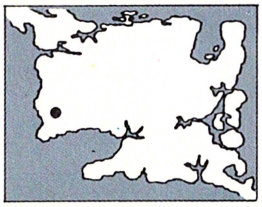
ソーサリア大陸北西にあるこの町は武器と鎧を扱っていない平和主義ぶりだけど、そのかわり全ての町を通じて2つしかない教会のうち、行きやすいほうが存在している。とはいうもののこの教会は病院での蘇生に失敗して灰になっちゃったキャラクターを復活させる場所だからめったに来ない。



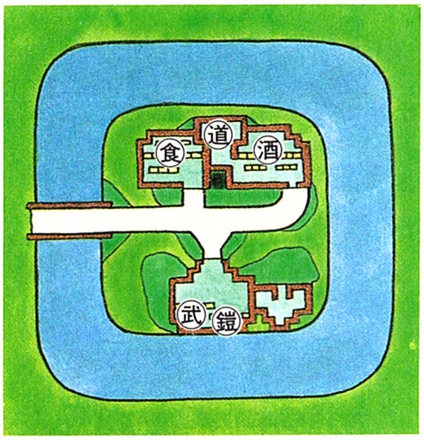
教会では800Gを払って灰になった仲間を蘇らせてもらうんだけど、高額なのでリセットをかけて死ぬ直前からやり直した方がいいというウワサも……



グレイ
GREY

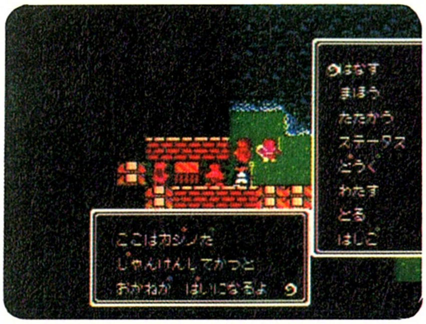


ストア リスト
STORE LIST
- 武器屋
- 鎧屋
- 食べもの屋
- 居酒屋
- 道具屋

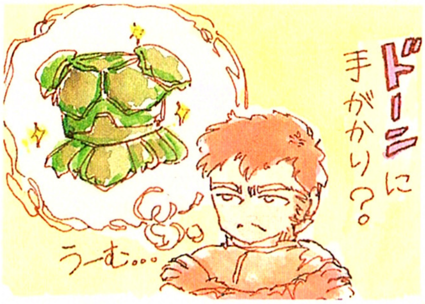


隠された道具屋

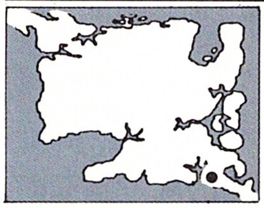
とりあえずロイヤルシティにあるものは全てそろっているうえに、最初のうちに入れる町ではただ一つの道具屋や、居酒屋のウラにはカジノまである便利な町だ。金がなくて困っている時はカジノで賭けをしてみるのも面白いかもね（逆に金が減ることもあるけど）。



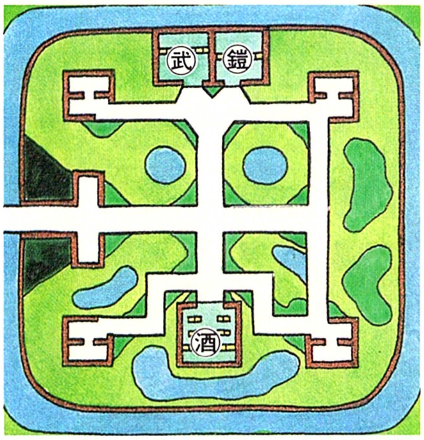
ソーサリアの世界のカジノは、ギャンブルと呼ぶのもおこがましく、おっさんが一人ジャンケンをするためにカウンターにいるだけ。勝てば倍、負ければチャラ



モンターイースト
MONTOR EAST

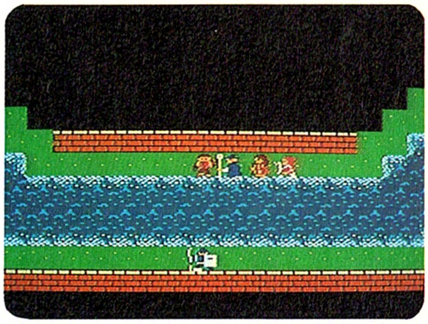


ストア リスト
STORE LIST
- 武器屋
- 鎧屋
- 居酒屋



町中に手がかりが

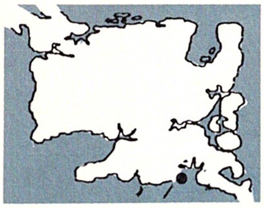
この双児都市のかたわれには他の町に比べて店に特徴がまるでない。武器も鎧も他で売っているものと何から何まで一緒だし、食べもの屋すらないのだ。そのかわりというのかどうか、そのへんを歩いている老人ですら重要な情報を持っていたりする。でも、一度話を聞いて回れば来る必要なし。



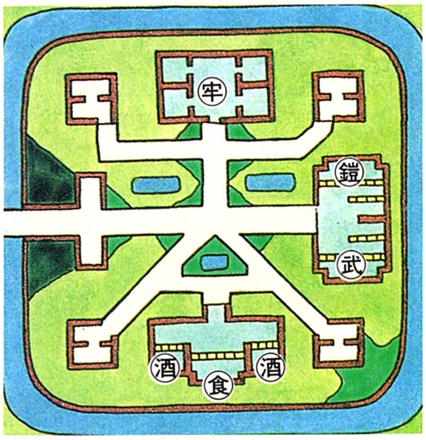
この町はやけに建物がギチギチにつめて建てられているので、こんな見落としやすい場所に人がいることも。同様に外周もチェックすること



モンターウエスト
MONTOR WEST

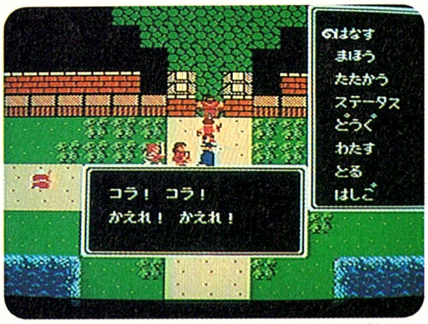


STORE LIST
- 武器屋
- 鎧屋
- 食べもの屋
- 居酒屋
- 牢獄

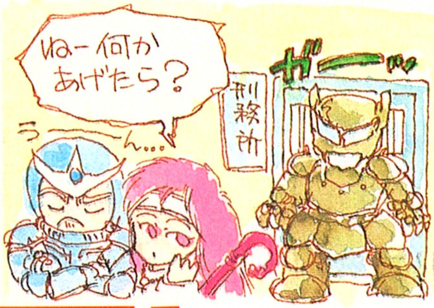


牢獄に侵入せよ

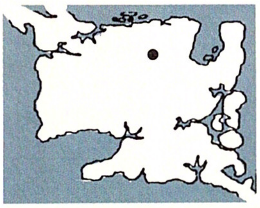
モンターウエストはとなりのモンターイーストと基本的には似たようなつくりだ。しかし町の北側に牢獄があるのが大きな違いで、その入口は守衛がガッチリとガードしている。この守衛をどかすのがまた一苦労で、今回紹介している以外の町に行かなくちゃならないのだ。



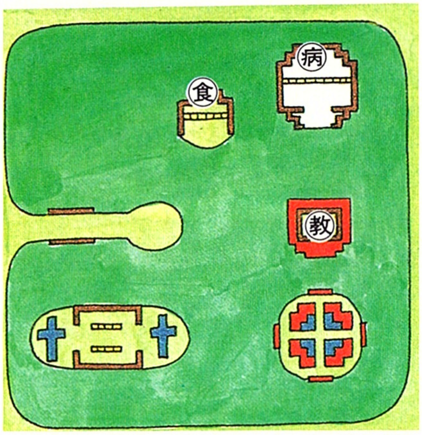
これがモンタープリズン（刑務所）の内部だ。中には重要な情報を持った人物がとらえられているけど、実は同じ情報をあるダンジョンから得ることができる



ユー
YEW

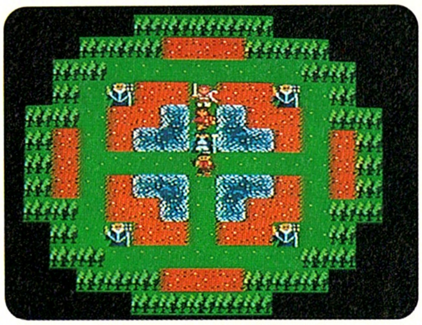


STORE LIST
- 食べもの屋
- 病院B
- 教会



森の中の十字架

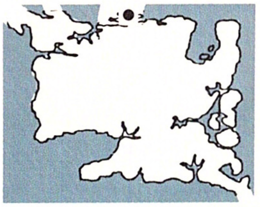
ブリティッシュ城の西にある円形の山の内側にあるこの町は、町の大部分が森に覆われたほとんど真っ暗なところだ。いきなり溶岩が流れていたりもするので、マップを確かめつつゆっくり歩いたほうがいいだろう。教会の入口は特に大きな溶岩流があるけど、ダメージ覚悟で一度行ってみよう。



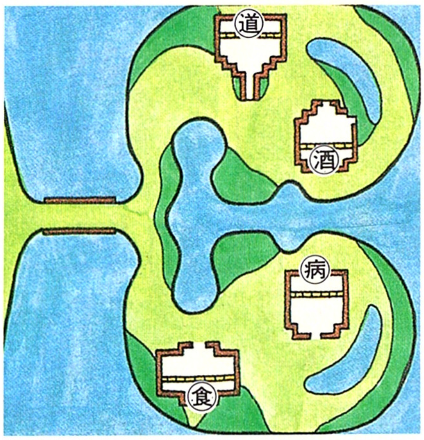
南東にある奇妙な十字路は光の広場と呼ばれていて、ユーの最も重要な施設だ。何しろここでは神と会話ができるんだから。その方法は神父に聞こうじゃない



フォーン
FAWN



STORE LIST
- 食べもの屋
- 居酒屋
- 病院B
- 道具屋

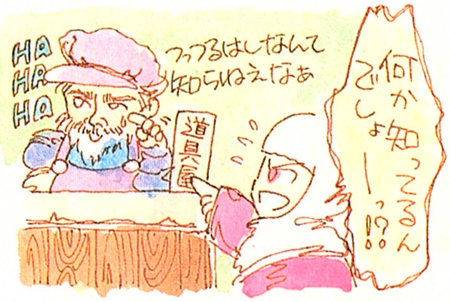


海上の情報都市

北の海に浮かぶこの町は、ブリティッシュ城から距離的には近いんだけど船がなくちゃ行けない場所。だからこの町に入れるのは最低でもレベル5になってからだ。店にはこれといって目新しいものはないけど、住人に話をするのは忘れないように。この町にもあのジャンケンカジノがある。



入口の女性からいきなりこんなキワどい質問が。強い剣ってのはどこかの店にある太陽の剣のことだろうか？　どうやらそうじゃないらしいぞ



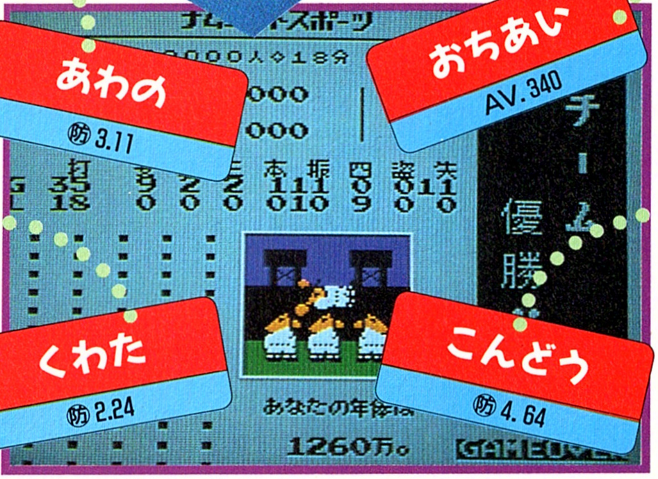

SUPER
Black Onyx
幸運を祈っておるぞ、1648人目の者よ!
星門はもうすぐ閉ざされる……。
ブラックオニキスを求め、
急げ真の勇者よ!
スーパーブラックオニキス
バックアップ付2Mロムで12月上旬発売予定／価格5,900円
伝説と冒険のファンタジーワールドへ
あのブラックオニキスがスーパーになり、帰って来た!! 左右前方が広々と見わたせる3D迷路を進んで行き目的であるオニキスを宇宙の深淵へ。途中、数々のモンスターが行く手をはばむ。プレイヤーの持ち物、レベル、経験値や装備はゲーム中にいつでも知ることができるのだ!
ファミリーコンピュータ ファミコン
は任天堂の商標です。
BPS ビー・ピー・エス 〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル5F ☎(045)421-7421

話題作大予想!!

デイリーHIPPON

どこよりも早く独占紹介!!

ファミリースタジアム'88は きっと こうなる!!



おおおっ!!　ついにファミスタの続編が出るっ!!　そうか今度はファミスタ'88かーっ!!　なんて驚いた方々ごめんなさい。ちょっとスポーツ新聞のマネをしたかっただけなんだよぉん。出そうで出ないはババアのなんとやら。出る出るという噂があるのに今だに姿を見せないファミスタ２を、勝手に想像してしまうページだったのだ。いーじゃないのジャイアンツも優勝したことだし（してるだろーなー、やだよ広島なんかさ）最新データにもとづいた、みその大予想大会だ!!

87年度ペナントレース終了記念特別企画

噂が先行してるファミスタ２。スポーツ新聞風に書くと「大きな声じゃ言えないんですが、もう製作してるかも。ただ新ハードからひっぱりダコだから発表をひかえてるってのが実情らしいですね(事情通)」なんて感じかしら。もし出るとしたら、今のファミスタに新しいデータを加えただけ…というよーな形じゃなさそう。大きく変った内容で勝負してくるんじゃないかしらん。

そこで考えられるのが「風」「守備の走力」「肩の強さ」「ジャンプ」「オーダー設定」その他だ。

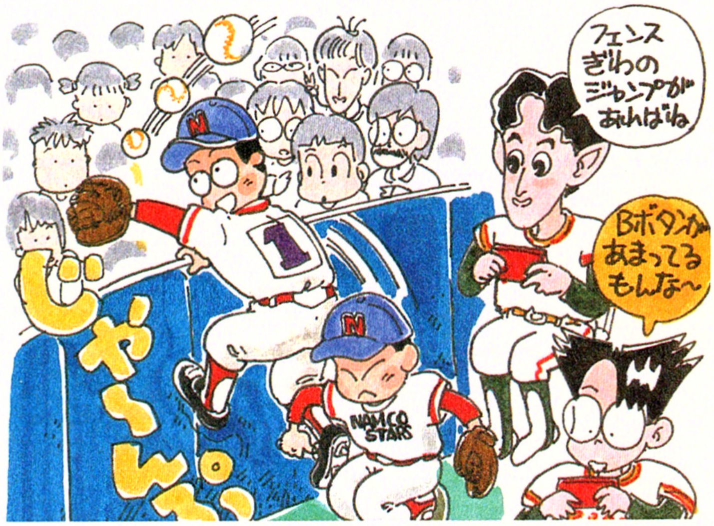
ピッカリ球場に風が吹くとき…意外性がでてくるっ!!

ファミスタに風が吹いたら…と考えたら、えらくおもしろい！　強風がホームから外野に吹いていれば、ピッチャーだってホームランが打てるし、逆風なら一発が減る。意外性が出てきて、ますます本物の野球に近づいちゃうぜ。ポールぎわのホームラン性の当たりも切れるか入るか、微妙になる。外野の守備がめちゃくちゃムズかしくなるけど、おいらたちファミスタマニアにとってはどーってことないもんな。初めてファミスタをやる人にはキツすぎるかもしんないので、ファミリーマージャンのように「風の有無」を最初に選択できれば問題はない。これは入りそう。きっと入るよ、もう絶対入ると見るね。可能性80％で予言しちゃうもんね。

ついでに言えば、インフィールドフライの選択も作ってほしいな。ランナーが２人以上いて内野フライを打つと、必ずゲッツーを取られちゃうのよね。ありゃ痛い！　守備側がわざと落としてランナーを封殺したら、ランナーを元にもどしてバッターアウト。てなやつはできないもんなのかな。(可能性３％)

守備の改良点もりだくさん 走力・肩・ジャンプを入れて

攻撃の時しか足の速さが生かされないのはおかしい！　攻撃時ほど隔差をつけなくてもいいから、少しは選手別に走力差をつけてもいいんじゃないかな。肩の強弱があってもいい。やみくもに代打を出すと守備がボロボロになるっつーのもおかしいもんね。守備固め用員の選手なんかが控えていたりするのは笑えるぜ(30％)



ペナントレース方式でパワーアップする!?

細かい所をつっついてきたけど、大きな設定で変わりそうなのが、VS COM。まずペナントレース方式になるでしょうな（90%）でも、単調なCOM戦で130試合もやるのはバカバカしい。やってらんねーっつの。40試合ぐらいでいいんじゃないかな。後半にいくほどCOMの守備がうまくなっていけばバッチリ。セカンドとショートは名手を入れてほしいね。

チーム数もふやしたい。今年は南海も阪急も強かったんで、ごほうびで独立させてあげたらどーでしょ？ このままレイルウェイズを作ったらとんでもない強力チームになっちまうぜ！（参考までに右に作ってみた）

でもって、ナムコスターズも、新メンバーで編成して強力チームにしたりして、名前はスーパーナムコなんつってね。そのかわりタイタンズをくそ弱くしちゃえばいいんだわ。フーズも弱いからそのままね。

その12チームでペナントすればもりあがるぜ。ついでに季節を入れたりしてさ。春にはやたら打つやつとか、夏すぎて打ちだして帳尻あわせる外人とか。ホーナーはすぐ欠場するとかさ（こーゆーノリはどっちかっつーと燃えろのノリだなー）

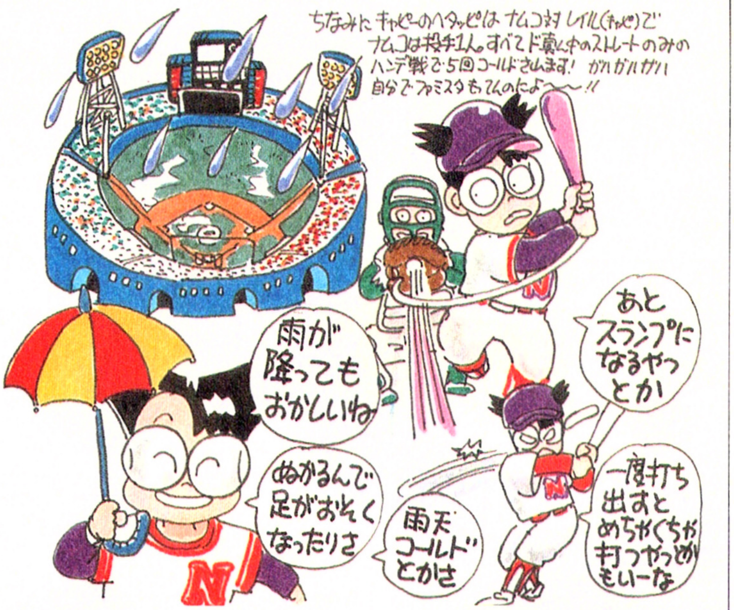
ま、なんにしろ、投手の数は増えるでしょーな。中3日とかローテーション作っちゃって、ムリさせると疲労がたまってスタミナが減っていくとかね。いーなーそういうの。コマンドが長くなりそうだから、バックアップRAMにすると親切だね。

球場の広さも2種類用意してさ、1つは今までといっしょのホームグラウンド。もう1つは外野の広いビジターね。その名もズバリ「ファイアー球場」（ほとんど冗談になった）

あと、自分で打順を入れ変えられたら面白いよね。右ピッチャーを予想して左の打線を組んだりしてさ。でも、ピッチャーや代打の控えが多いと大味な試合になっちゃってバランスが取れないから、ベンチ入りは今のファミスタと同じ人数！ってことにすればいい！ ひとつの試合は代打4人、投手4人。これがとってもバランスがいいもんな。これは可能性高いぜ。代走ってのも入れられると面白いなー。

てわけで、ここまで長々と書いてきたけど、このうちいくつ実現するかな？「おそくても来年3月までには出る」といわれてるファミスタ2。おいらたちはもう、期待で胸がアグネスラム（←古い）なのだ。技術力を誇るナムコさんの底力を大いに期待しちゃうわけね。そこんとこでひとつ、オヨロしちゃいますぜ。

あ、そうそう日本シリーズなんてのも面白いよな。それに勝つと日米決戦とか…。日本に来てる外人だけを集めた特別チームもよいなあ…。



これが88年度ファミスタの新オーダーと見たねっ！

N スーパーナムコスターズ

1	左	ぴの	投手	右	せひうす
2	左	らぶた		右	ろつきい
3	右	ぱっく		左	やすし
4	左	けるへろ		左	きやらか
5	右	なかしま		右	ぼすこ
6	右	はんそろ		左	るはん
7	右	さんま			
8	左	ぽち			
代打	左	がんふ			
	左	りるる			
	右	ごめす			
	右	るとるふ			

なんとなく強そーじゃないか。そーでもないか。打者ではぴのとぱっくが残っただけ。なんのゲームから取ってきた名前か、わかるかしら。

G ガイアンツ

1	左	こまだ	投手	右	えがわ
2	左	しのすか		右	くわた
3	左	くろまて		右	まきはら
4	右	たつのり		右	かとり
5	左	よしむら		左	すみ
6	右	なかはた		右	みずの
7	右	こうの			
8	右	やまくら			
代打	左	まつもと			
	左	おかさき			
	右	にむら			
	左	おう			

去年とあまり変わらないメンバーだが、全員パワーアップしてるぜ。特に8番のやまくらは注意！ おうもまだまだ現役。投手も3本柱だぜ！

D ドラサンズ

1	左	ひらの	投手	右	こまつ
2	右	にむら		左	すきもと
3	左	げいり		左	こんどう
4	右	おちあい		右	みやした
5	右	うの		右	かく
6	左	かわまた		右	ほしの
7	右	なかお			
8	右	おおしま			
代打	右	ひこの			
	左	ふしなみ			
	左	ふじお			
	右	やすとも			

クリーンナップの破壊力はピカ1。投手のコマ不足が悩みのタネだが、かんとくの「ほしの」みずから抑えにまわる。んーダイナマイト！

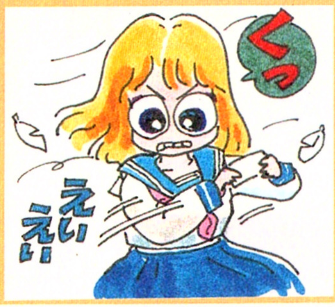
R レイルウェイズ

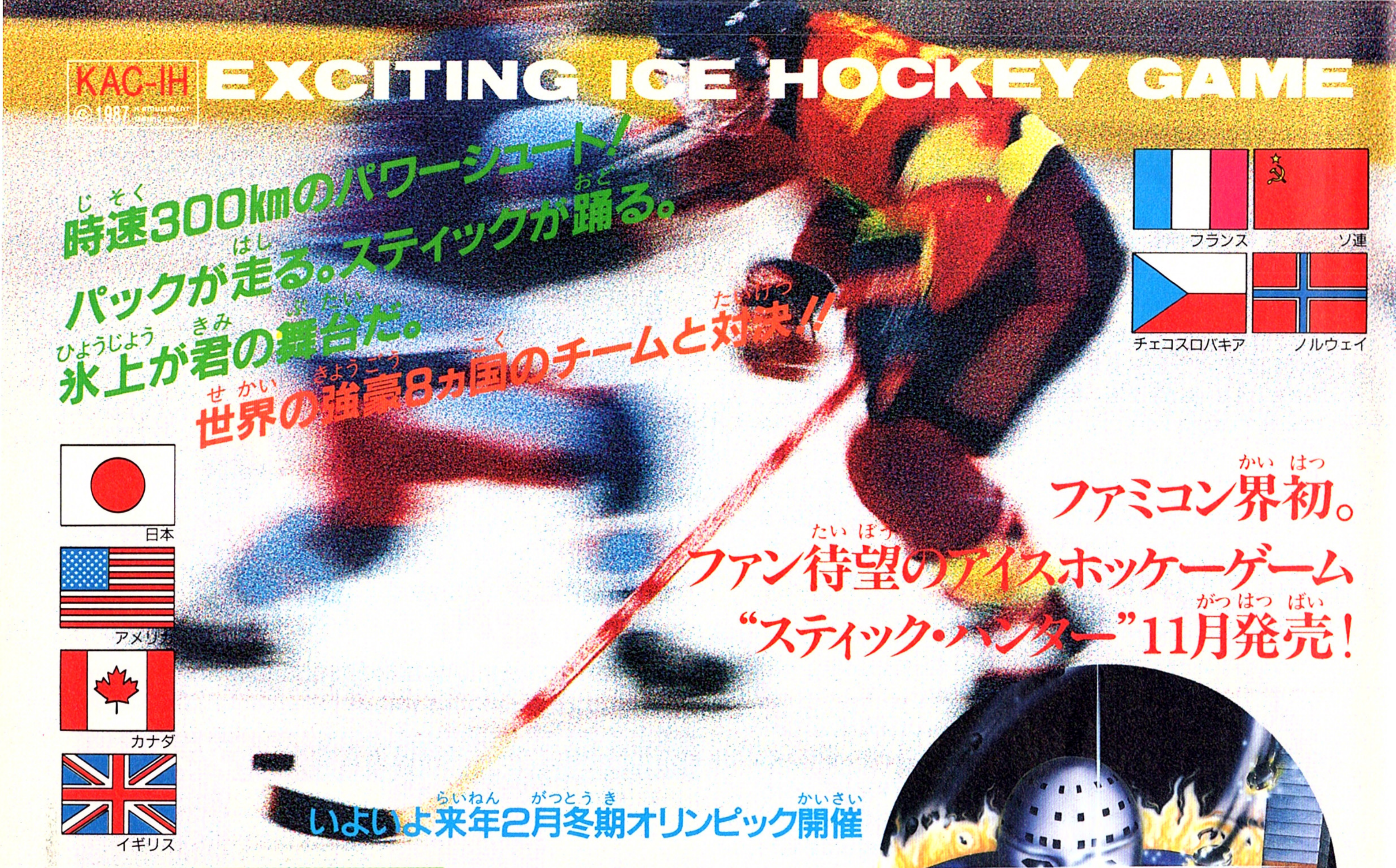
1	右	おおいし	投手	右	やまおき
2	左	ささき		左	あわの
3	右	でひす		右	ふしもと
4	右	ぶうま		右	いのうえ
5	左	まつなか		左	いしもと
6	左	あらい		右	あにまる
7	右	ゆみおか			
8	右	かがわ			
代打	右	いしみね			
	左	かどた			
	右	みのだ			
	右	かねむら			

パリーグ好きならよだれが出る打線！ あらいは今年の首位打者候補。代打の層の厚さは言うことなし。投手もやまおきが入って怖い者なし。

キャピーのファミスタもの申す

キャピーは言いたいっ!! なぜ、COMさんはフライを1コもおとさないのぉーズルイ!! 暴投とかはあるのにずえんぶフライを取れるなんてへんだよぉーだ。私なんかフライが取れるまでに1ヵ月はかかったよぉ。それからキャッチャー君！ あんたはなぜ、ファウルチップを取らないのよぉ。キャピーとしてはそのヘンなっとくがいくようにしてほしい。





KAC-IH ©1987

EXCITING ICE HOCKEY GAME

時速300kmのパワーシュート!
パックが走る。スティックが踊る。
氷上が君の舞台だ。
世界の強豪8カ国のチームと対決!!

フランス
ソ連
チェコスロバキア
ノルウェイ
日本
アメリカ
カナダ
イギリス

ファミコン界初。
ファン待望のアイスホッケーゲーム
"スティック・ハンター"11月発売!

いよいよ来年2月冬期オリンピック開催



スティック・ハンターファミコンクイズ第②回戦

クイズに答えてテレカを当てよう。

クイズ正解者のなかから抽選で、毎回100名に〝スティック・ハンター〞オリジナル・テレカが当ります。（クイズは連続4回掲載いたします。）
※当選発表は発送をもってかえさせていただきます。



オリジナルテレフォンカード

【問題】
アイスホッケーの試合で胸にマークをつけているのは誰でしょう?そしてそのマークは?（ヒントは絵の中にあります)。番号でお答えください。
①ゴールキーパーでK(Keeper)の文字②各チームの主将でC(Captain)の文字③各チームの監督で星印④主審で笛のマーク⑤線審でL(Linesman)の文字
●応募方法は、はがきに答え、住所、氏名、年令を書いて、ケイアミューズメントリース(株)ファミコン事業部○4係　〒530 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4Fまで



君の部屋がリンクに変る!

スピード感、迫力、そして臨場感、どれをとっても2重マル。あの娘の熱い声援を胸に敵の執拗なマークをかいくぐりゴールに向って、Let's シューティング。さあ、君はリンクのスターになれるか。

スティックハンター
STICK SHUNTER

KACテレホンサービス
東京:03(239)7131
大阪:06(365)0040

KAC K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元：ケイアミューズメントリース株式会社
本　　社　〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17 用賀駅ビル
大阪支店　〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル



キミは"スキャナー"って聞いたことあるかな？ お医者さんが使う機械で体内を詳しく調べるものだよね。
必本のスキャナーは、新作ゲームの情報をキャッチして、より詳しくわかりやすく紹介するページなんだ。

最新ソフト徹底紹介



トップガン

コナミ	シューティング
10月27日発売 ¥5,300	ロムカセット

文/しげるマン

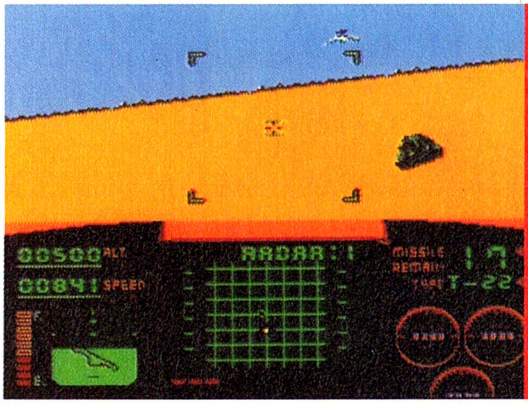
キミもトップガンの仲間入りだ!!

WHAT IS TOPGUN? トップガンとは?

1969年3月3日——アメリカ海軍は、トップ1%のパイロット、つまり全米中のパイロットの中でも超エリートクラスのパイロットのために、ある学校を設立したのだ。その目的とは、失われつつある空中戦の技術訓練の強化を謀るために、エリートパイロットをさらに鍛え上げるという。世界最高水準のパイロット学校、これがTOP GUNだ。このゲームでは、君自身がトム・クルーズ扮するカッコイイ主人公、ピート・マーベリック大尉になり代わって、過酷なシミュレーションフライトを体験するんだ。4つのMISSION(任務)をクリアするのは誰だ!

ATTENTION 1　これがF-14戦闘機のコックピットだ!

THE COCKPIT



ALTITUDE [高度計]

✚キーの下を押すと機体が上昇する。逆に上にすれば下降して、地上の敵を攻撃できるんだ。但し、下げ過ぎると墜落するぞ。

SPEED [速度計]

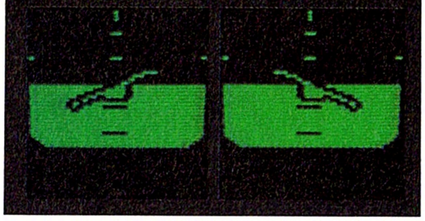
飛行中のスピードは、全てオートクルーズ(自動)。給油やランディング(着陸)のときは、Ⓐで加速、Ⓑで減速ができる。

FUEL [燃量計]

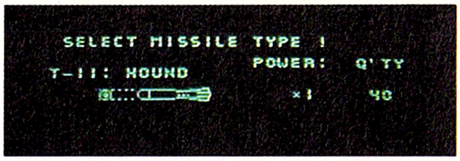
当然のことながら、滞空時間には限りがあるのだ。燃料がなくなるとアウトだぞ。FUEL EMPTYの指示を受けたら、給油体勢に。

機体の変動がわかる!

✚キーの左右で、旋回ができる。そして、機体のバランスが一目でわかるインジケーターが付いているんだ。



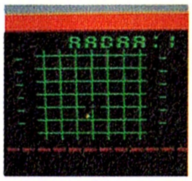
MISSILE [ミサイル弾]



ミサイルは3種類。その中から、最も戦闘に適していると思われるものを1つ選び、装着しよう。それぞれ装弾数が異なるので、残量を確認できるモニターが付いている。

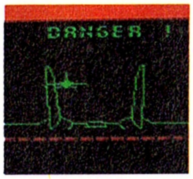
RADAR [レーダーモニター]

なんといっても、一番重要なのはレーダーだ。接近してくる飛行物(・で表示)や、地上の目標(○で表示)がつぶさに把握できるぞ(RADAR1)。さらに給油時の味方機のモニターや(RADAR2・3)、追尾されたときの背後の状況、ランディング時の機体のバランスまでも全てわかる、マルチモニターなのだ!



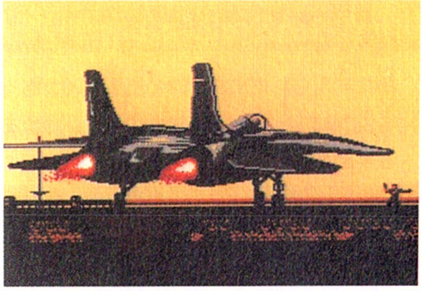


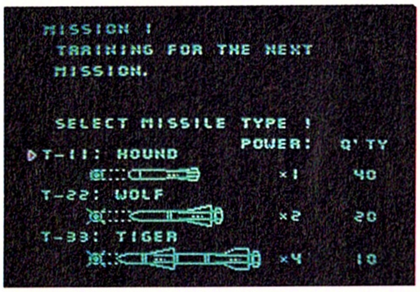


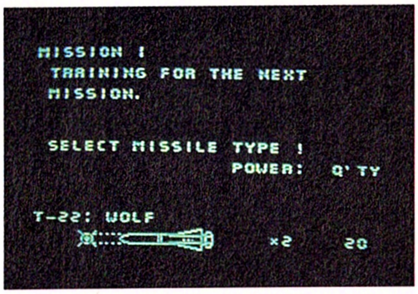


ATTENTION 2 ミサイルをセレクトしろ!

タイトル画面でスタートボタンを押すと、まず最初にミサイルセレクトを強いられる。実際のF-14とは少し異なるが、どれも強力な攻撃ミサイルである。しかも、装弾数が格段とアップしているので、シミュレーションといえども緊迫したバトルが展開されることを予想できるはずだ。そしてその気になるミサイルとは、T-11 HOUND空対空ミサイル(装弾数40発)・T-22 WOLF空対空ミサイル(装弾数20発)・T-33 TIGER空対空ミサイル(装弾数10発)の3種類。それぞれ破壊力と装弾数が違うので、自分に合ったミサイルを吟味しよう。



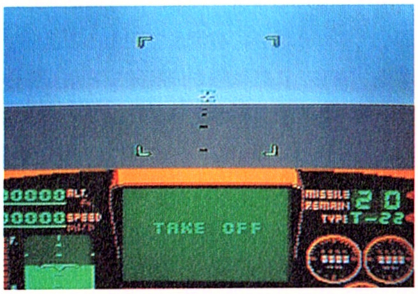


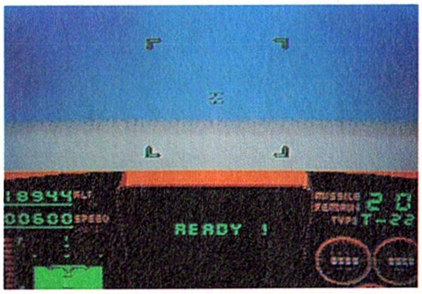




ATTENTION 3 さあテイクオフだ!

ミサイルをセレクトしたら、いよいよシミュレーションフライト、マッハの世界へ飛び出すんだ。空母からテイク・オフ(離陸)すると、約18000ftまで一気に上昇、この間わずか10秒! ものすごい加速と上昇率だ。そして、READY!の表示が出されると、戦闘体勢に入る。ここまでは、全てクルーズコントロールコンピューターが自動的にやってくれるんだ。MISSION 1は対空戦だ。さあ、本番。レーダーに次々と映る不気味な影を追って、勇敢に戦ってくれ。でもまだMISSION 1は最初のフライトだから、最終目標物(ターゲット)は設定されていない。まあ、肩ならしのつもりで軽くこなしていこう。Take it easy!





F-14 TOMCAT

F-14A主要スペック

全　　長：8.87m
全　　幅：19.55m(主翼展張時)
　　　　：11.85m(主翼後退時)
全　　高：4.88m
最大速度：マッハ2.34(約2866.5km/h)
着艦速度：220km/h
上 昇 率：16700m/分
航続距離：1300km
武　　装：M6-A1 20mmバルカン砲×1門 AIM-54フェニックス長距離空対空ミサイル×6発&AIM-9 サイドワインダー短距離空対空ミサイル×2発 又はAIM-7スパロー中距離空対空ミサイル×4発 &サイドワインダー×4発
最大重量：31,661kg(武装重量 6600kg)
乗　　員：2名(パイロット、レーダー官)
写真：映画「トップガン」より



4つのミッションをクリアしてTOPを目指せ！

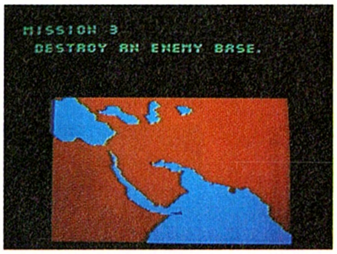
君に与えられたMISSION(任務)は4つある。MISSION 1は、最終目標物のない、いわゆるトレーニングモードだ。高度15000ft以上の空中戦を体験して、ランディングに至る肩ならし的ステージ。MISSION 2は、最終目標に敵の空母を設定してある。さすがにここからは、実戦さながらのバトルが展開されるぞ。空中と海上からの攻撃に打ち勝とう。そして MISSION 3、ここは地上の敵が攻撃してくる。最終課程MISSION 4は、あらゆる状況の攻撃と最強の敵基地が待ち受けているのだ！



MISSION 1



MISSION 2



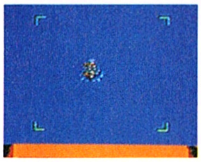
MISSION 3



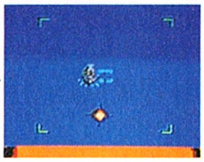
MISSION 4

敵をレーダーにロックオン！ ミサイルをぶっぱなせ！

戦闘中は、バルカン砲（機関銃）は限りなく撃てる。が、ミサイルは数に限りがあるのだ。そこで、ミスショットをしないために、レーダー照準に敵をロックオン（Ⓑを1回押す）して、狙いが定まったらⒷを押して撃とう。バルカン砲も照準を合わせて撃てば、より正確に命中するぞ。但しロックオンは不可。



▲敵（主に戦艦など地上海上の敵）に照準を合致。



▲信号音が鳴り、スタンバイされたら、Ⓑを押す。



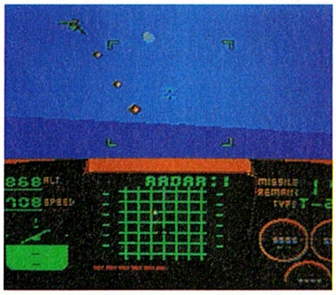
敵にロックオンされると

しかし敵もさるもの、敵機（原作ではミグ28だったが）も追尾してロックオンするのだ。ロックオンされたら最後、撃墜されてしまうぞ。リアモニターに敵が現れたら、左右に急旋回して振りきれ！

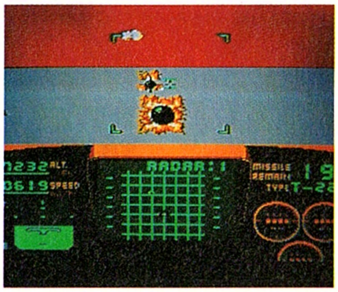


▲いったんフェイントをかけてから旋回すると、逃げやすいんだ。

機体に受けるダメージは、RADAR下部の表示でわかる通り、12発まで耐えることができる。但し、これは敵が機関銃で攻撃してきた場合でのこと。敵が発砲したミサイルに当たってしまった場合は、1発でアウトなのだ。すかさずよけるか、バルカン砲で撃破しよう。



◀敵が発砲する機関銃には、12発まで耐えられる。ピキュンと音がしたら、ダメージを受けた証拠なのだ。



◀ミサイルには1発も耐えられない。ミサイルが近づいてきたら、上下左右にすばやくよけてかわすこと。

映画「トップガン」は、CIC・ビクターからビデオで発売中。まだみてない人は是非みようぜ！
■カラー ■ステレオハイファイ
■ブロック・バスター価格￥10、500





FUELがなくなったら、味方の給油機を呼べ!

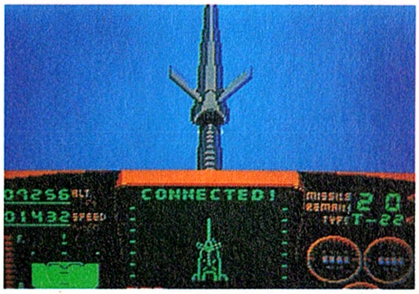
MISSION 1では、FUEL(燃料)が足りなくなることはまずない。だが、MISSION 2以降は、途中で1度燃料補給をしないことには、最終目標までたどりつけないだろう。RADARの中にFUEL EMPTY!の表示が出たら、スタートボタンを押して給油体勢に入る。そして、Ⓐで味方の給油機を呼び、空中給油を行なうのだ。微妙なコントロール操作が必要だ。







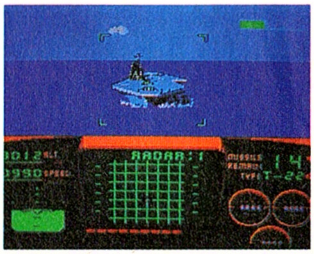




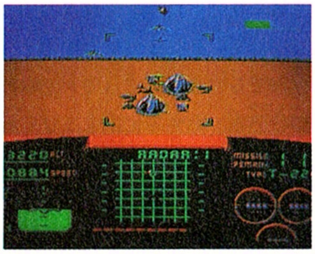
給油機から差し出されたアタッチメントにうまくコネクティングすれば、FUELメーターがフルに回復するぞ。

ターゲットを撃破することがステージクリアの条件

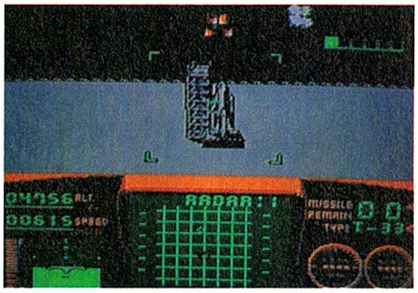
今までに話した通り、MISSION 2からは最終目標が定められているんだ。ターゲットが近づいてくると、強制的に高度が下り、いやでも戦わなければならなくなる。なぜならば、ターゲットを倒さなければステージをクリアできないシステムになっているからだ。敵ターゲットのダメージは、画面右上のインジケーターに表示されるぞ。やるしかない!



◀1番目のターゲットは、敵の航空母艦だ。ミサイルとバルカン砲を駆使して撃破しよう!



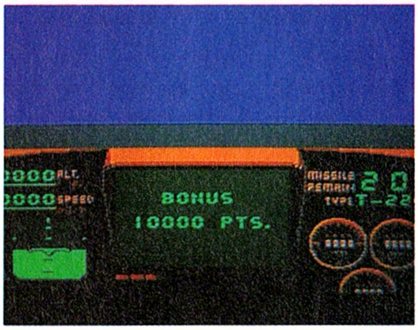
◀2番目は、敵の前衛基地が目標物だ。激しい攻撃が待ち受けているぞ。ひたすら撃ちこめ!

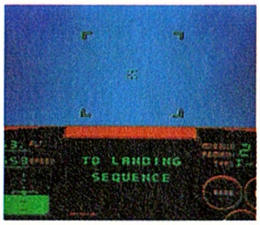


ファイナルターゲットは、敵の本拠地である基地。敵の最終兵器スペースシャトルの打ち上げ基地になっているんだ。目標に照準を合わせ、ミサイルとバルカン砲を連射しまくって、一気に攻め落とそうぜ!

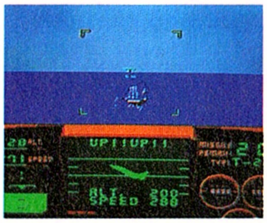
ランディングに成功するとボーナスポイントがもらえる

各MISSIONのラストでは、いったん空母へ着艦しなければならない。そこでランディングのテクニックが要求されるのだ。味方の空母が近づいてくると、RADARがTO LANDING SEQUENCEの表示に変わり、高度300ftぐらいまで一気に下降する。そこからがテクの見せどころだ。管制塔から、機体のバランスやスピードなどの指示が出されるから、指示に従って操作しよう。成功すればボーナスだ!

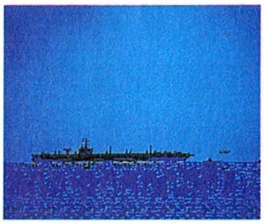




▲RADARの表示が切り変わると、ランディング体勢に入る。自動的に高度が下がっていき、空母の姿が少しずつ見えてくるぞ!



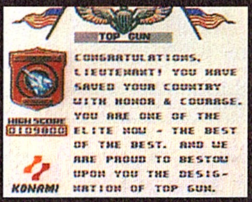
▲空母の直前までくると、管制塔から詳しい指示が出る。指示に従って機体をコントロールしよう。かなり難しいテクが要求されるぞ。



▲RADAR下部に表示されている基本高度と基本スピード(これに合わせて管制塔が指示を出す)にマッチすれば、着陸成功だ。

栄光のトップの座は誰に!

全てのMISSIONをクリアすると、君はエリート中のエリートとして、はれてトップガンの卒業生となる。そしてさらに、ハイスコアを出した者には、トップの証明として、歴代パイロットとして名を残せる…、とこれは映画の話だったっけ。



◀ハイスコアを刻むと、映画みたいなカッコイイたてがもらえるぞ。君もハイスコアを目指そう!





ロマンシア

東京書籍	カセット
10月30日発売	アイテムによる コンティニュー
¥5,300	

文／金箱隆二

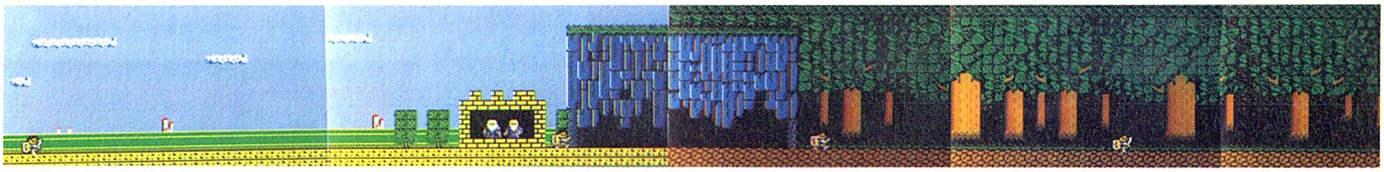
発売日を待てないキミに送る、超特大徹底攻略マニュアル

ロマンシアは難しいゲームなんじゃないかって今から心配しているキミ、実はそのとおりなんだ。でも大丈夫、各シーンごとの徹底攻略法を"冒険の森"から順番に伝授してあげるからね。なにしろこのロマンシア、アクションタイプの戦闘シーンから多様な用途のアイテム群まで、とにかくこなさなくてはならない課題が多いこと！ 各エリアのホイントを下の記事で頭に入れて、着実に進もう。

冒険の森

冒険の森は戦いの森、キミの勇気が試される

まずはゲームの序盤戦である"冒険の森"ここに出てくる敵キャラはボスキャラを含めて全部で6種類。それぞれ独自の動作と攻撃パターンを持っているから、よく観察して、敵の動きを頭に入れておこう。それほど強い敵も出てこないけど、油断をしていたらあっという間に死んでしまうゾ。そして大事なことは、攻撃の仕方だ。むやみに剣をふりまわしているだけでは敵はたおせない。逆にやられてしまうか、相打ちとなるのが関の山。ようは、いかにタイミングよく剣が突けるかってこと。十分に経験を積んで強くなってくれ。



二人の老人は森の番人

冒険の森に入る前に、まずこの二人のおじいさんに会わなければいけない。恐ろしい森について、経験豊かな二人は、きっと役立つ情報を持っているぞ!!

森の敵は手強いゾ！

地面をただはっているだけのピンク色の敵キャラは、それほど強くない。問題はピョンピョン飛び跳ねる茶色のヤツだ。タイミングを計って倒すのだ！

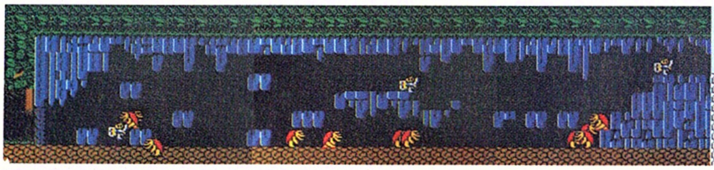


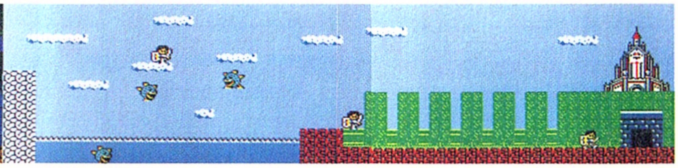
空中を飛ぶイヤなヤツ

青い目玉の大きいヤツは、ゆっくりと空中を浮遊していて、群らがってキミにおそいかかってくる。一発でしとめることがかんじんだゾ！

森の中には幽霊もいる!?

この森にはもう一種類、イヤな敵キャラが出現する。ふわふわと幽霊みたいに浮かんでいるだけなのだが、気がつくと近くにいて、ダメージをくってしまうのだ。





暗い洞窟は敵の巣か!?

やたらと動きの早い敵キャラがうじゃうじゃしている洞窟。ここをノンダメージで進むことはかなり困難だ。少しのダメージは覚悟して、一気に突き進め！

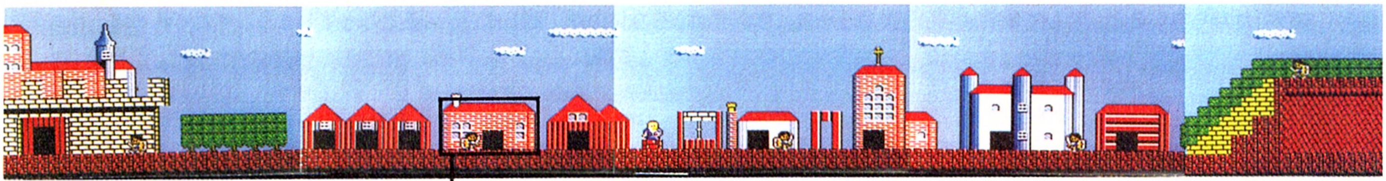
川には絶対落ちるなよ

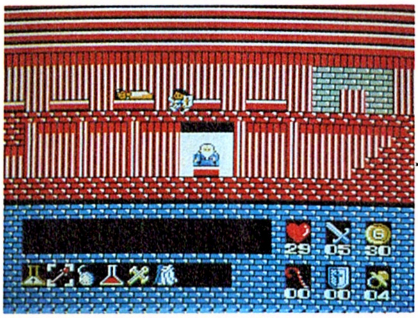
洞窟を抜けると、この川に出る。下から不気味なピラニアのような敵が、キミが落ちるのを待っている。雲をうまく利用してすばやく向こう岸へと渡るのだ!!

ロマンシア王国

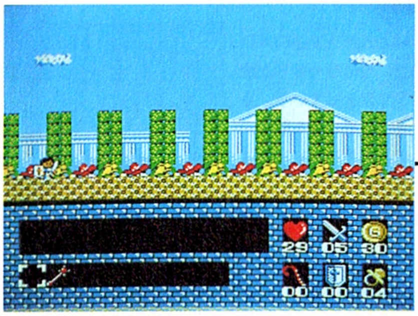
情報とアイテム入手、これがロマンシア王国での課題だ!

さあ、次はロマンシア王国だ。やることが多すぎて目を回してしまったりしないように。それほど、この国には情報がつまっているんだ。しかもその情報のどれもが、とても重要な意味を持っていて、ゲーム攻略の道しるべをしてくれる。人の話をよく聞き、そして考えること。謎の解明やアイテム入手には欠かせない作業だ。めんどくさがらずにさあ、一軒一軒たずねていこうぜ!

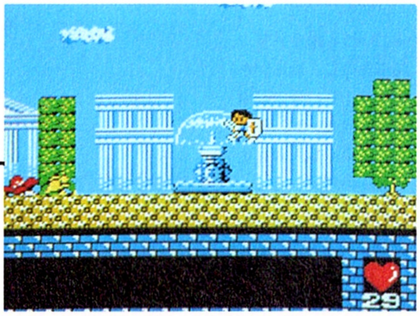




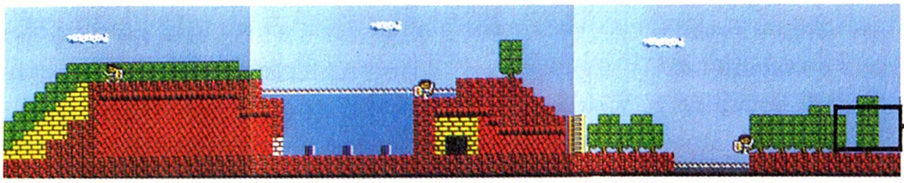
この民家には病気の娘がいるらしい。困っている人は助けてあげよう! あとでいいことがあるかもよ!?

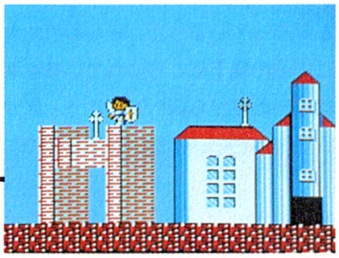


入口を入ると廃墟が広がっている。水が枯れていたのだ。水を引いてやると、このように美しい楽園となる。



噴水から聖なる水があふれ出ている。旅に疲れたキミは水を浴びてさっぱりしたいはずだ。すると……!?

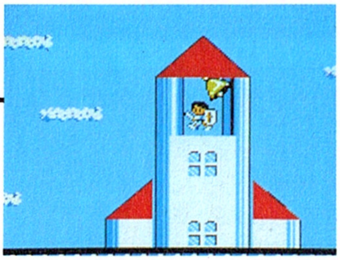




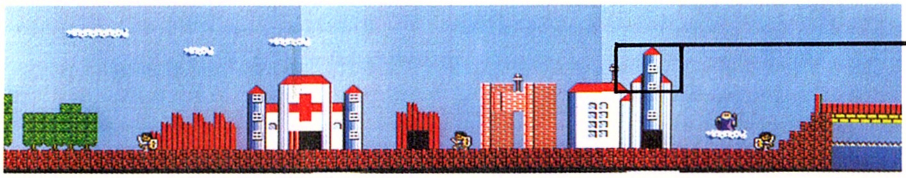
教会に入る前にくぐる門。十字架が飾ってある。神聖な気分になるね。

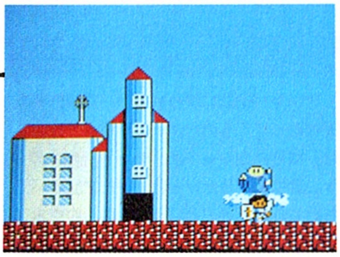
枯れた大地に水門の水を流せ!

湖には水門があって長い間その門は開けられることなく、しっかりと閉ざされていた。せき止められた水を流せば、街はうるおい、人々は喜ぶに違いないだろう。人々を喜ばす……それはキミの使命なのだ!! そして、良いことをすれば(別にそれを期待してやったわけではないが)必ずみ返りが来るはずだ。人々はキミに恩がえしをしようと、色々と手を尽くしてくれる。善意は人々を救い、そしてロマンシア王国をも救うのだ。さあ! 一刻も早く水門を開け、ロマンシア王国の大地にあふれるほどの水を流してあげるんだ!



教会の鐘は聖なる鐘。その音を聴くと、誰もが幸せな気持ちになる。鳴らしてみよう!!





雲に乗っている不思議な老人。アイテムを揃えてから話しかけると天上界への道が開けるゾ。

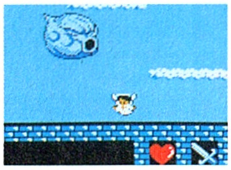
病院、教会、老人と謎は続く…

病院の2階には入院しているかわいそうな娘がいる。医者も困っている難病らしい。娘を救えるのは……そう、キミしかいないのだ! なんとか娘を助けてあげよう。お礼に医者がキミの身体を診さつしてくれるゾ。医者は嫌いだ、なんて言うなよな、冒険の森でキミの体力はかなり消もうしているはずだ。きっと役に立つゾ! 病院を出ると教会がある。そして教会の先には何やら空中に浮かんだあやしげなおじいさんが待っていた。さっそく話を……いや、待て、むやみに話しかけるとキミは後悔するに違いない。このおじいさんには、あるアイテムを入手してから話しかけることにしよう。さもないと〝GAME OVER〟だゾ!!

天上界

瞑想にふける仙人たち……はたして彼らは敵か味方か!?

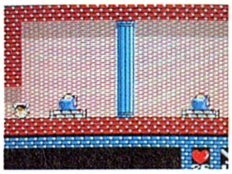
〝天上界〟に行くには次にあげる3つの条件が必要となる。まずカルマを一定値持っていなくてはならないこと、次にあるアイテムを獲得しなければならないこと、そして最後は死ぬことである。この3つの条件を満足させて初めて〝天上界〟へと登ることができ、仙人様とお話しすることが許されるのだ。そしてもう一つ、忘れてはならないのが、地上に戻る方法。これもあるアイテムの助けを得なければならないのだ。そのアイテムを獲得することをおこたると二度と地上へは戻れない結果となってしまう。くれぐれも用心しろよ!!



⬅カミナリ様のような敵キャラ。仙人のもとへ行こうとするキミを邪魔しようとキバをむいている。さわらぬ神にたたりなし、だね!

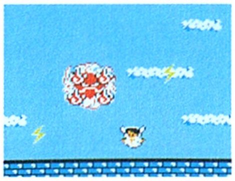


⬅天上界への道程には敵だけでなく、こんなにかわいらしい天使たちもいて、キミを笑顔で迎えてくれるんだ。うれしいね!



⬅入口の扉を開けると二人の仙人がいた。情報がもらえるだろうか、さっそく話しかけてみる。すると……。そこからはキミしだいだ!

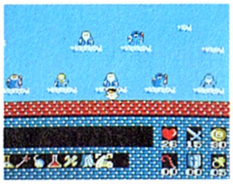
➡こいつも敵キャラ、稲妻を発し、おそいかかってくる。無理に倒すことはないぞ、それよりも早く仙人のもとへ急ぐのだ!



➡これが天上界の入口だ。今はひっそりと静まりかえっている。さあ! その扉を開け、仙人たちに会いに行こうよ!



➡話しかけても仙人はただ瞑想にふけっているだけ……。そんな状態になったら、それはキミが悪いのだ。良心は持っているかい？

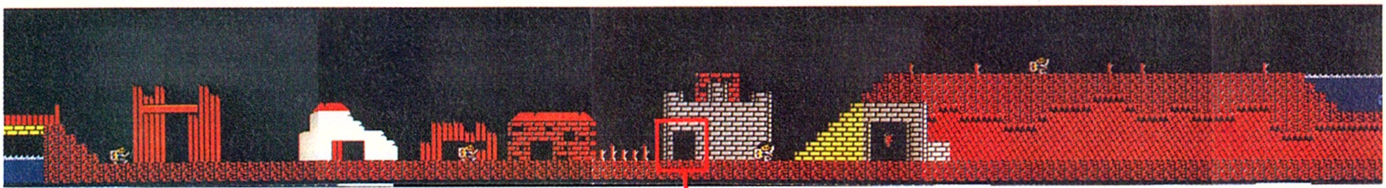


アゾルバ王国

闇につつまれた謎の王国〝アゾルバ〟

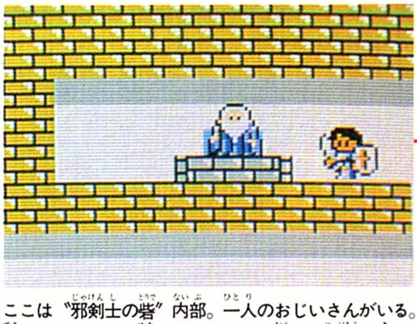
かつては平和と緑に包まれていた〝アゾルバ王国〟も、いつの日からか、闇が支配する悪の王国と変わってしまった。さらわれたセリナ姫もこの国の地下にとらわれているはずだ。まずは最初の家から調べていこう。何かわかるかもしれない…。闇夜の中で視界が狭いが妖精が見えた。何か話してくれそうだ。しかし扉にはふういんがしてあり中に入れない。アイテムが必要なのだ。

王様に会ってみようか？ しかしその前にカルマを消さなくてはならない。カルマを持ったまま王様に会えば、たちまちブタの姿に変えられてしまうからだ。この不気味な闇に閉ざされた王国には、一体どんな謎が隠されているのだろうか？ もう一歩奥へと進む…。

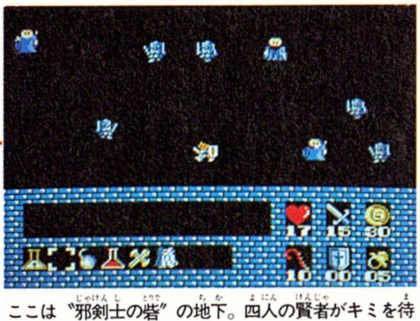




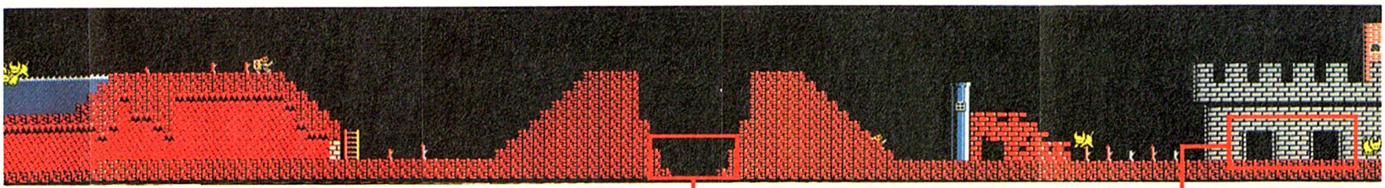
この写真は、アゾルバ王国に現われる、一見敵と見まちがう（事実攻撃してくるのだが……）キャラを倒した時のものだ。やられたキャラは、ナント、老人の姿になっている。実は呪いをかけられていたアゾルバ王国の兵士たちだったんだ! ということは、むやみに殺してはいけない。だって元々は人間なんだから…!?

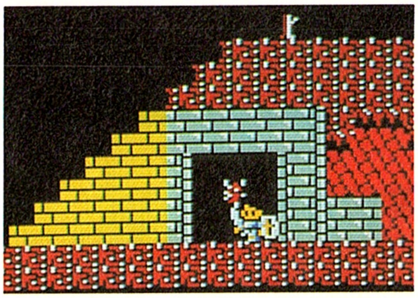


ここは〝邪剣士の砦〟内部。一人のおじいさんがいる。敵なのか？ でも話しかけてみると思わぬ情報が聞けるぞ。おじいさんはアゾルバ王国のもっと奥に進むよう、教えてくれるのだ。そこにセリナ姫が囚われているらしい。迷うことはない。姫のためだったらどんなことにも耐えられるはずだ。敵を恐れず先に進め!

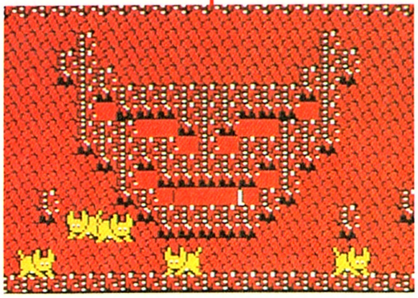


ここは〝邪剣士の砦〟の地下。四人の賢者がキミを待っている。実はアゾルバ城の地下を進むために必要なあるアイテムを持っているんだ。しかし四人のうち、本物を持っているのは一人だけ。あとの三人はにせ物をキミに渡そうとするぞ。どれが本物のアイテムか？ それを見分けるのがキミの腕なのだ!!

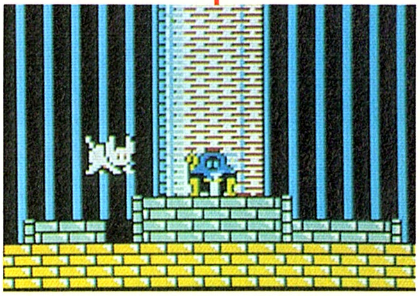




“邪剣士の砦”を出たら、次は鉱山として活躍していた洞窟。ここには、カワイイ妖精が住んでいるんだ。キミの力になり、有益な情報を提供してくれるこの妖精に会うために、あるアイテムを早く手に入れよう。



アゾルバ王国の唯一の活火山に、あやまって落ちてしまうと、この“地獄部屋”に来てしまう。敵はいるし、狭いしで、大変なんだ。出口は一つだけ、どこかの壁に隠されているんだ。くれぐれもここには来ないでね。

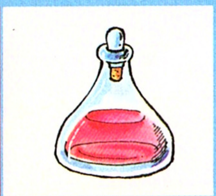


やっとのことでアゾルバ王国の王様に会えた。セリナ姫のことを問い正そうとキミは王様に話しかける…。ところが、ここでカルマをまだ持っていると無残にも写真のように、みにくいブタに変えられてしまうのだ。

真の謎に迫るには、アイテム入手が絶対条件だ!!

当然のことながら、アイテムがなくては一歩も進むことはできない。このアイテム獲得こそ、ゲームの目的といってもよいくらいである。ところがそう簡単にはアイテムは見つからないぞ。ひとひねりもふたひねりもしてあって、なかなか謎が解き明かされない仕組みになっているからだ。でもそれだけに全部のアイテムがそろった時の感慨といったらないぞ。さあ、まずは“寿齢の薬”からだ!!

寿齢の薬



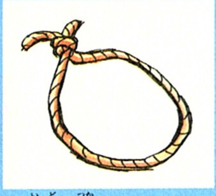
教会に行くと手に入る。何にでも効く万能の薬だゾ!

十字架のペンダント



めんどうな戦いの時はこれを使うと良い。抜群の効果があるゾ

ひも



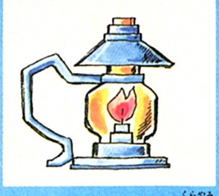
もとは井戸で使っていたおけをつるしていたものなんだ

聖なる衣



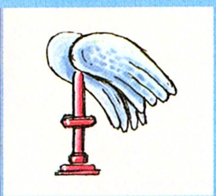
このアイテムはとても神聖なものなんだ。注意して扱おう!

太陽のランプ



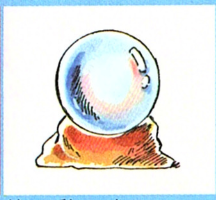
ランプというくらいだから暗闇を明るく照らし出すのだ

天馬の羽根



これを使うと一定時間、空を飛ぶことができるようになるんだ

先見の水晶玉



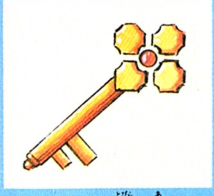
敵を倒すと天から降りてくる、呪いを解く、聖なる玉

虹のロッド



これがないとアゾルバ王国に行くことができないんだ

黄金の鍵



鍵というからには扉を開ける、とは限らないんだよねー

聖なる水



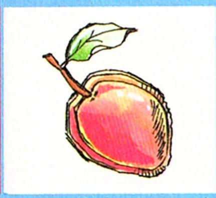
聖なる水は地下から沸き出すと言われている。その場所を探せ

精霊



これがないとキミは一生天上界で暮らすことになってしまうゾ

生命の木の実



とてもすっぱい木の実。でも食べると不死身になるんだ

賢人の巻き物



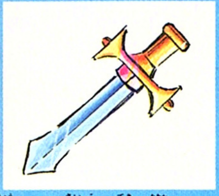
これはセリナ姫救出のため、絶対に欠かせないアイテムなんだ

王女のペンダント



悪の城から自由で平和な城へと戻ることができるのだ

ドラゴンスレイヤー



最強にして最後の敵と戦うため、必ず手に入れたい武器

桃太郎伝説

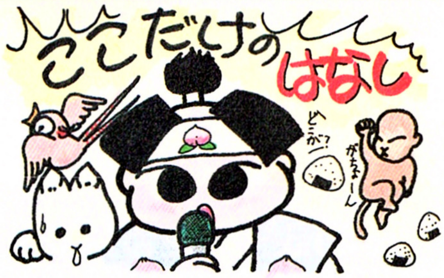
ハドソン	2Mロム
10月26日発売	パスワードによる
¥5,800	コンティニュー

文／亀仙人松ちゃん

発売直前、話題のコミカルRPGの情報満載！

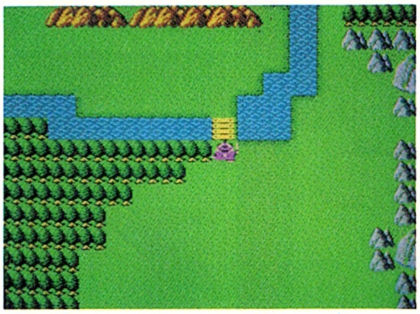
攻略からウラ話まで"桃伝"のことなら必本におまかせ！

もう、すっかり"桃太郎伝説"のオモシロサってゆーのはわかったハズだよね。そこで、発売を目前にひかえた今回は、犬をおともにするまでの攻略をやってしまおう。さらに、メイキング・オブのパート3は、予告どおり関口サンと土居サンへの直撃インタビュー！

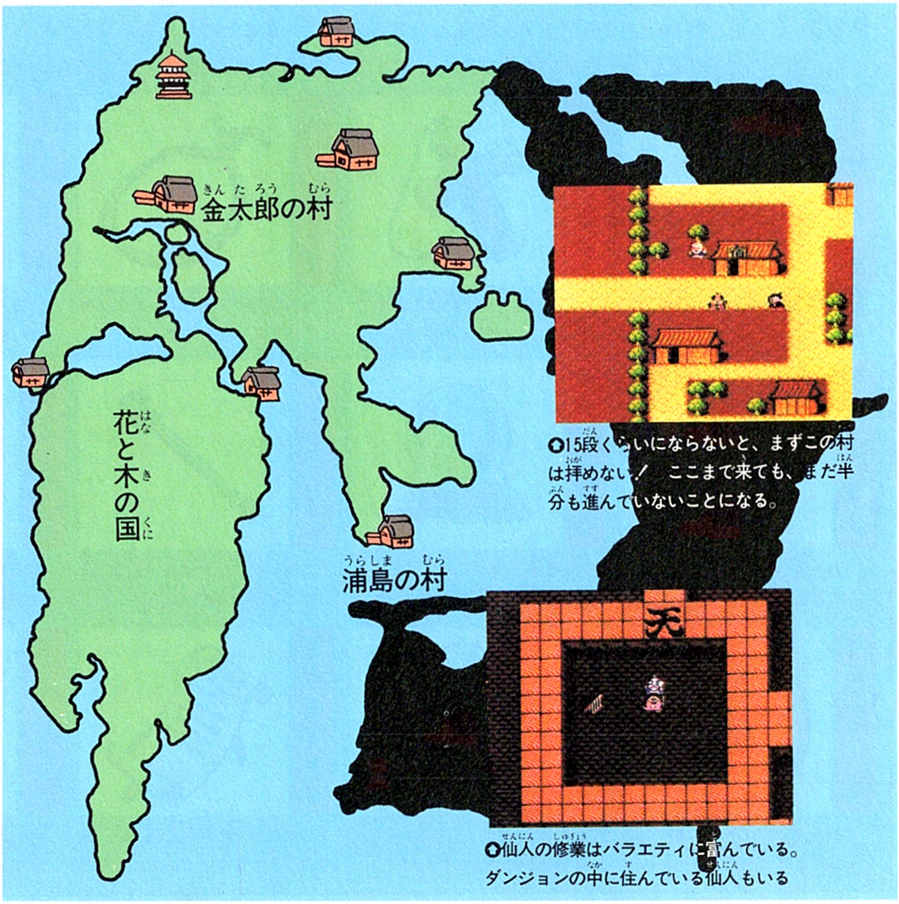


とにもかくにもマップがなくちゃね！

RPGをやるにあたって、大切なものは何かとゆーと、やっぱりマップじゃないかな。つーワケで、まずは全体のマップをお見せしちゃおう。やたらと広大なマップだから、覚えにくいんじゃないか、と思いがちだけど、よ〜く見てみると、ホラ、世界地図にそっくりだろ。だから、実はとっても覚えやすいハズ。説明する時も、アマゾンの方とか、アフリカの上あたりとか言えるから楽なんだ。これもすべて、少しでもゲーム進行を楽しめるようにしよう、とゆーサービス精神の表れにちがいない。(実は、作るのが楽だったからなんて誰も知らないだろーな。なんてね。)



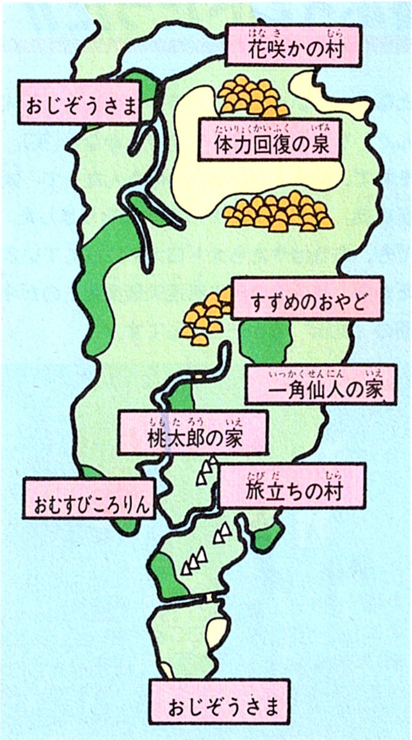
●海が広かったり、川があったりするけど船はほとんど使わない、陸地はたいていどこかでつながってるワケ。スミからスミまでよ〜く見てみよう



●15段くらいにならないと、まずこの村は拝めない！　ここまで来ても、まだ半分も進んでいないことになる。

●仙人の修業はバラエティに富んでいる。ダンジョンの中に住んでいる仙人もいる

まず最初の目的は犬をお供にすること！



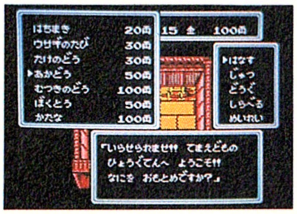
家を出るときに持っているのは、100両のお金と、きびだんごひとつ。まず、まぢかに見える旅立ちの村で、装備を整えよう。



○武器や防具を買ったら、まっ先に、どうぐ→つかうにすること。でないと、装備したことにならない

旅立ちの村で旅の準備だ

村で装備を整えたら、ひとまず、「おむすびころりんのほらあな」へ。大事な情報がもらえるぞ。行く時は、おにぎりを忘れずに。



○旅立ちの村の兵具屋で、売ってる品物。最初の装備としてオススメは、あかどうとぼくとう



○茶店で売ってる品物いわゆる道具屋だね。茶店だけは、どこの村に行っても、値段、品揃え、ともにまるっきり変わらない



○村に立ち寄ったら、必ず易者に会って、うらなってもらおう。役に立つ情報がもらえるぞ。お金を惜しんじゃイケナイ！

仙人のもとで修行をつもう

術を使えるようになるには、仙人のもとで修業をするしかない。勝つまで、ひたすら戦い続けなきゃならないぞ。



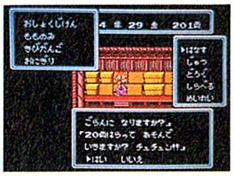
○まず最初に覚えるのは"きんたん"の術。山合いに住んでいる、一角仙人が教えてくれるぞ。覚えれば、少しはお金が節約できる



○一角仙人は、そんなに強くない。うまくいけば、1段でも勝つことができる。とりあえず逃げまくりながら、行ってみるのもイイ。

雀のお宿は貴重な補給基地

旅立ちの村から、花咲かの村へとむかった時に、ほぼ中間地点にあるのが、すずめのおやど1。補給するには絶好のポジションにある。



○つづら屋では、3つのアイテムが安く手に入る。後々、必要になってくる御食事券を手に入れるには、つづら屋で遊ぶしかない

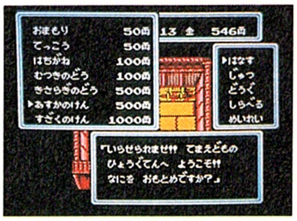


○"すずめのおやど"は、全国どこでも、あるのは宿屋とつづら屋と茶店だけ。ちなみにここの宿屋は、1泊10両。まだ、格安だ



銀の鬼を倒し犬を救い出せ

花咲かの村へ行くには、最低でも7段はほしい。村はずれに隠れ住んでいる、銀の鬼を倒すと、いよいよ犬がお供に加わるぞ！



○かなりグレードアップした、武器・防具が売っている。そのぶん値もはるのでお金をしっかり稼ごう



○銀の鬼を倒すには、7段なら、最低でも、あすかの剣と、むつきの胴を装備していないと勝ち目はない！

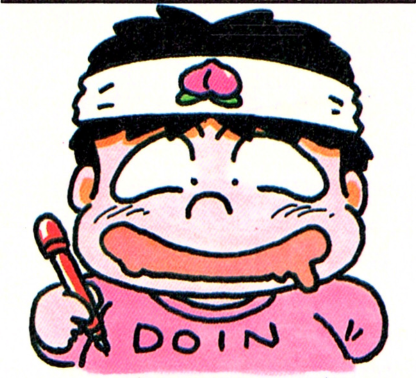


○犬を助け出しても、お供にするためには、とーぜんの如く"きびだんご"が必要になってくる

必見！"桃伝"仙術一覧

術	効果
きんたん	体力回復
ろっかく	会心の一撃が決まる
いなずま	岩を砕く、敵を攻撃
ひえん	村々へ一気に移動
まんきんたん	最大に体力回復
ふゆう	空中に浮く
だだぢぢ	敵に強力な打撃を与える
ほうひ	自由におならができる

土居孝幸画伯

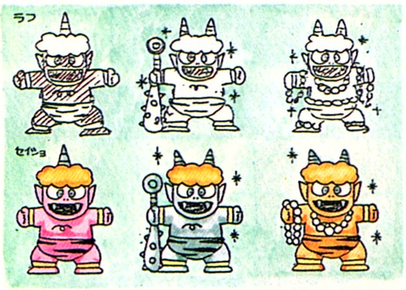


明るく楽しいがテーマです

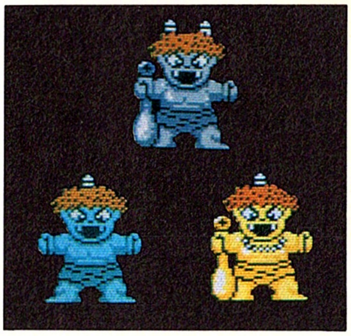
桃伝スペシャル・インタビュー・パート3の前半は"ジャンプ放送局"やファミ神と柔かいものから、中3コースと堅いものまで幅広い活動をしているイラスト・レーターの土居さんをメインに送ります。もち、彼は、この桃伝でキャラデザイン、パッケージからプレゼント用のカレンダーポスターまで、イラスト関係を一手に引き受けた人なのです!!

――めざせマンの土居さん、こんにちは!! 今回はじめてファミコンのキャラを描いたんですよね？

ドイン(以下Ⓓ略す)：ファミコン神拳なんかでも描いているから、ずいぶん描いているように思われがちなんだけど、実ははじめてなんだよね。こーゆーのって、初体験だったでしょ、いつも週間単位で仕事しているからとても新鮮で楽しかった!!



○ウエが下描き。シタが決定稿です。あまり変ってないように思うでしょうが、実はぜんぜん変ってないのです

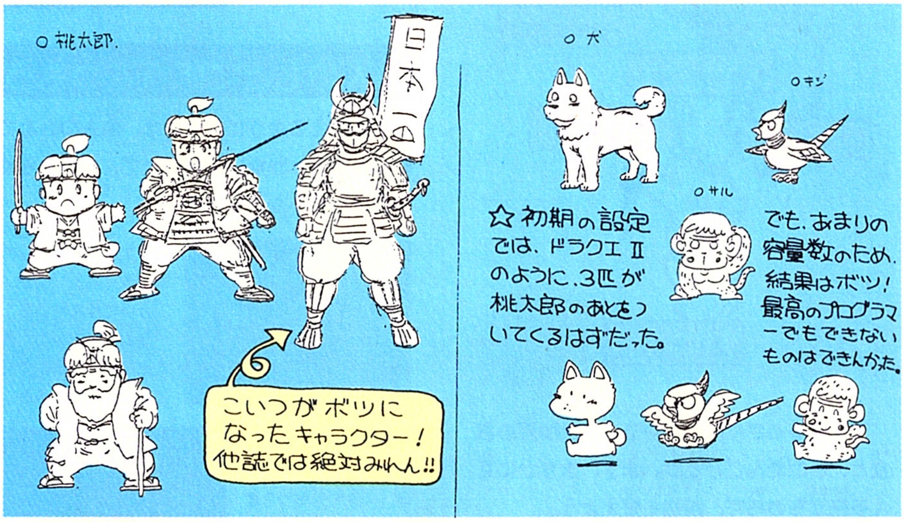


○でこれが、ファミコン用になったやつ!! プログラムの関係で色は3色。細い線はダメなので、とても丸味のあるものになってる。

誰もが知っている妖怪をいかに自分流に描くか!? これが一番ポイントだった!!

――どんなものに影響されて描いたの？

Ⓓ：もちろん、昔話の絵本!!かなぁ？ あとなんといっても、ドラクエの鳥山(明)くん!! ちょっと大きくですぎたかなぁ(笑)。それで、モチーフにしたのはなんたって、妖怪事典。これにはごやっかいになりました。でも、あれはやたらオドロオドロしていますから、自分流の絵に無理矢理変えたのが今回の"桃伝"のキャラなんです!!



――どんなコンセプトで描いたのですか？

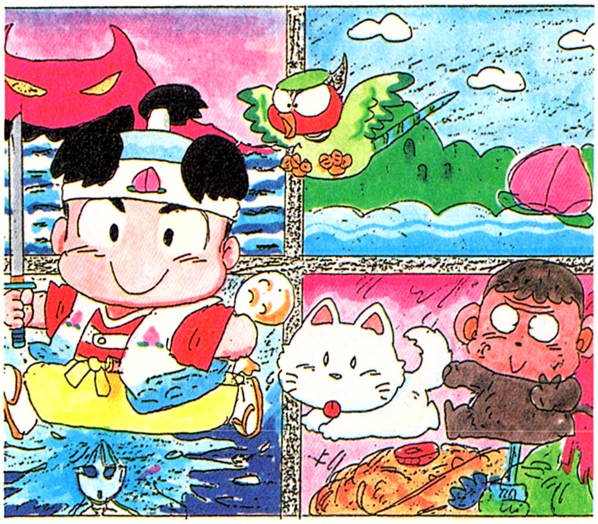
Ⓓ：そんなエラそうなものはなかったんですけど、おとぎ話的で紙芝居のノリで作ろうと思ってはいましたけどね。

――キャラは自分で考えたの？

Ⓓ：全部じゃないけど、大半はとくに、ギャグっぽいやつわね。たとえば、"ゆきだるま"これのパワーアップバージョンが"さいとうゆきだるま"とかね(笑)。でも、"ゆきだるま"のほうはボツになっちゃった。ちょっと小肥りのコブ取りじーさんとかもね!! 残念だけどボツに…

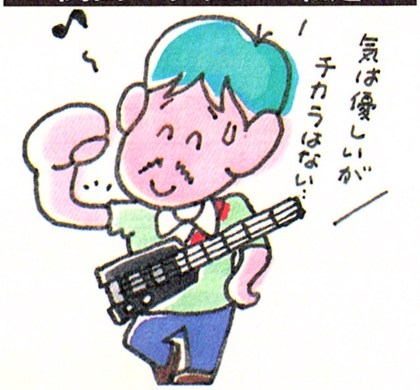
――最後になにかひとこと。

Ⓓ：面白いからぜひやってね!! OPとEDは特に力が入っているからゆっくり見てねっ!!



イラスト・土居孝幸

関口“サザン”和之



関口さんで〜す!! トクシュ〜ッ!! ㊟関口さんの原稿は低い声でゆっくり読みましょう！ で、インタビュアーの人は早口で読むのです。そうすればお家にいながらにして、気分が盛り上がり関口さんとの擬似体験インタビューができます!!

——ども、ども、お久です。なかなかハマってるね、今回の音っ!! さすが、SASの関口さん、いよ、ファミコン作曲家っ!! ところで、どんな風に作っていたの？

関口(以下Ⓢと略す)：原作と音って、ほぼ同時進行でやるんですよね。だから、まずは迷宮とか戦闘シーンなんかのから作っていった。で、キャラ。ギャグノリのやつはイメージが作りやすかったのだけれど、普通の敵キャラはなかなかむずかしかったですね。



——何曲ぐらい作曲したの？

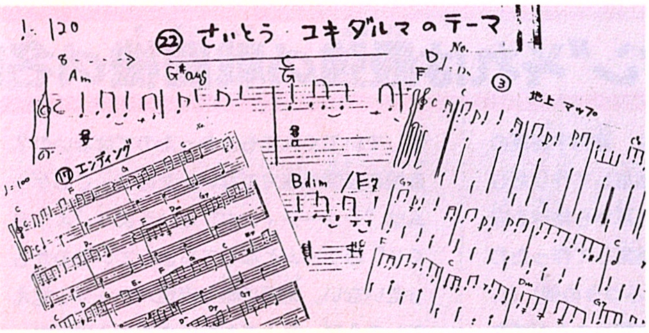
Ⓢ：だいたい30曲ぐらいかな？ でも、ボツになった曲もあれば、作り直した曲もあるので50曲近く作った計算になると思いますね。

実はレコード化するって話もあるんですが、どちらにしてもみんなの要望しだい！

和坊のモモデン音楽秘話!!

いよいよ佳境に入ってきた“桃伝”リレーインタビュー!!(勝手にタイトル変えるなァ!!)トリに控えますわ、日本が誇るロック・バンド“サザンオールスターズ”のベーシスト↗

	曲名	曲のイメージ
1	オープニング	ほのぼのとした感を出した
2	自宅のテーマ	安心感のある曲調で
3	マップのテーマ	聞けば聞くほど味のある曲
4	あまのじゃく	聞くだけでムッとする曲
5	戦闘シーン	ドキドキするような曲です
6	死んだ時の曲	哀愁バッチリ得意パターン
7	ほら穴と塔のテーマ	緊張感を表しています
8	仙人と出合い	中国しています!!
9	仙人との戦い	時代劇のようなノリの曲
10	龍宮城のテーマ	お遊戯をイメージした曲
11	希望の都	平和を表現してみました
12	ラストシーンPart 1	残念ながら発表できません
13	大ボスとの対決	力強いテーマ曲。代表曲
14	ラストシーンPart 2	EDは発表不可なのです
15	天の声のテーマ	何度聞いてもアキない曲
16	村のテーマ	きっと馴染曲になるはず
17	テーマ・オブ・ユキちゃん	実に斉藤由貴しています
18	村祭り	童謡をイメージして
19	ラストシーンPart 3	これも発表できないんです
20	微笑の村	明るさの中にも哀愁が…
21	びんぼう神と福の神	福が出るか悪が出るかどっち?
22	ラストシーンPart 4	黙して語らずのED
23	敵をこらしめた時の曲	短い曲だけどインパクトあり
24	敵キャラ出現	何百回と聞くことになる曲
25	タイトルバック	われながらいい曲です
26	段が上がった時のテーマ	うれしさが込み上げてくる



○桃伝用に作った楽譜です。ファミコンって、和音がメロディ2つのベースが1つしかはいらない。それに楽器も2種だけ!! だから、レコーディングのようにベーシックを作ってから曲を完成させていくのと違って、音数を減らして余分なものを無くしていくってゆーのがみょーに新鮮であり、大変なことでしたね。

明るくといわれてもこれが限度です



——作曲するってことで、何かの影響あった?

Ⓢ：大きい声じゃ言えないから、小さい文字で書いてほしいけど(笑)、ナイショなんだけど今までファミコンって触ったことなかったの。それじゃあ、しょーがないからって言うことで本体とドラクエをもらっちゃたりして。だから、しいて言えばドラクエかもしれないけど。あれは西洋風だし、これは日本風。とゆーことで、自分のイメージだけで作った!! ってところかな。他のゲームやったことない。

——どんなところに気を使ったのですか？

Ⓢ：マップ面は悲愴感タップリに作ったら、これがボツ。コードをメージャーに変えマーチぽくして勇ましさを出したりもしているんだっ!! でもね、ボクってどんなに明るく曲書いても“哀愁ぽさ”が出ちゃうんだ。これが限度です(笑)。なかなか明るいでしょ(笑)。

——えっ!! まっま〜ね。で、最後にみんなに特に聞いてほしい曲がありましたら…。

Ⓢ：やっぱりなんと言っても、“天の声”。はじめエンディング用に作ったんですが、あまりに気分のいい曲だからってゆーことで“天の声”に。あとは斉藤由貴ちゃん用の曲かなぁ!! ぜひあの曲は由貴ちゃんに録音してほしいヨ。

自画像・関口和之



ファルシオン

コナミ	ディスク両面
10月21日発売	3Dシステム対応
¥2,980	

文／DEKU

飛び出す迫力!! 3Dシューティング

このすばらしいグラフィックを見よ

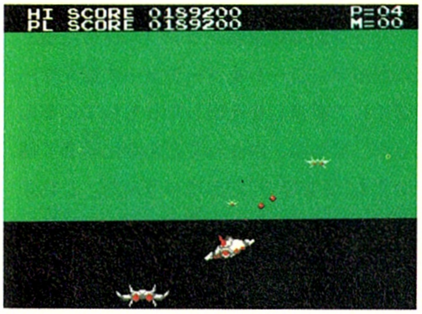
ドドーンと飛び出す3Dゲーム〝ファルシオン〟がドドーンと登場。まるで映画の中にいるような気分にさせてくれるゲームだぜ！

敵が向こうから飛んでくるさまは、スターウォーズっていう感じだし、自機をあやつる感覚はドッグ・ファイトっていう感じだもんね。ただちょっと敵との距離感に難点あり、なんだけど、3Dシステムでプレイするぶんには問題ないんだろうね、きっと。〝楽しめるシューティング〟、うれしいね。

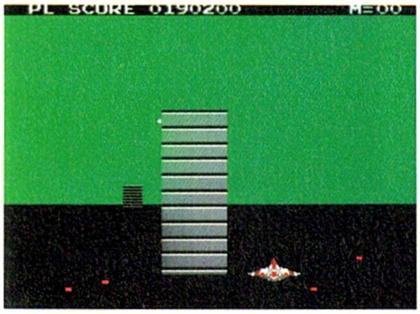


〝ファルシオン〟それは最強の戦闘機の名前だ!!

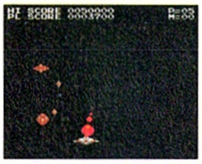
〝ファルシオン〟というのは、連邦宇宙軍のスペースフォースが総力を結集して作りだした戦闘機の名称。ギガントス軍から地球を守るために戦うのさ。総力を結集して作ったわりには、装備が、〝電子砲〟(ふつうの弾)と、カプセルを取ることによって撃つことができる〝ホーミングミサイル〟(誘導弾)と、ちょっとこころもとない。せっかくホーミングミサイルをためておいても、一回やられると0になっちゃうしね。もう少し強力な兵器を装備していてくれてもよかったのではないの？ 自機の装備が強力でないがために、このゲームは〝シューティング〟というより、〝よけまくり〟のゲームとなってしまっているのがもったいない。完璧に敵の出現パターンを覚えてしまえば、そうでもないのだろうけどね。ホーミングミサイルも、タイミングよく発射しないとはずれてしまったりするのが悲しい。でも、慣れてくるとハマリまくってしまう不思議な魅力を持ったゲームなのだ。



この写真はステージ4〝宇宙都市侵略部隊〟との対決。巨大な惑星添いに飛びながら、敵を破壊していくのだが、突然ワープしてくるヤツとか、自機を狙って突っこんでくる特攻機みたいなヤツとかばっかりで、非常に苦労させられる。パワーカプセルもあまり出ない。



これこれ、これが一番やっかいな、〝壁〟。惑星にくっついているので、左右によけなければならない。ただよけているだけなら簡単なのだけれど、敵が邪魔するからイヤなんだよね〜。ホーミングミサイルを持っていれば楽なんだけど…。



これが、〝電子砲〟。画面中央に向かって飛ぶという特性があるから慣れが必要。



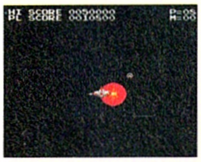
この赤いパワーカプセルを取ると、〝ホーミングミサイル〟が5発づつ増えるのだ。



この青いカプセルを取ると、ファルシオンがスピードアップする。



〝ホーミングミサイル〟を発射。一番近くの敵を追いかけて撃破してくれる。



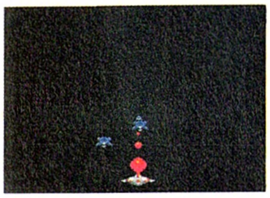
ミサイルが命中した瞬間。ミサイルは数が限られているから大事に使うようにしたい。



ちなみに、〝電子砲〟一発では撃破できない敵もいる。接近しすぎると危険。

STAGE1★★★★★★★★巨大隕石群（アステロイド）

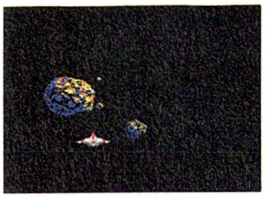
ステージ1の舞台は宇宙。巨大隕石群が飛来する中を、右へ左へとかわしながら敵を撃破していくのだ。流れる星がちょっとなさけないような気もするけど、グラフィックはすごくきれいだ。敵もそんなに強くないし、このステージはいい練習になるよ。



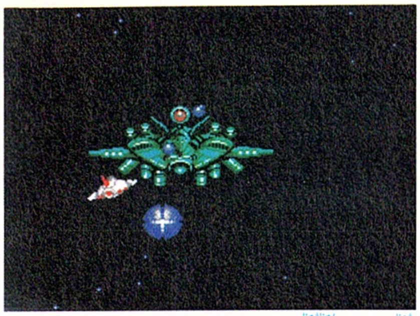
自機を動かさなくても、自分の方から弾に当たりにきてくれる敵もいる。



やっつけない限りいつまでもぐるぐる回って攻撃してくる敵。早めに決着をつけよう。



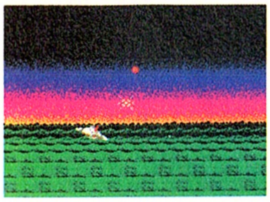
この巨大隕石群が非常に難物。破壊できないから、よけるのみなのだ。素早さが要求される。



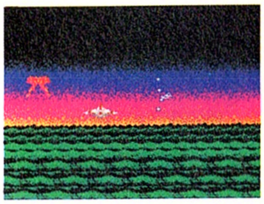
こいつがステージ1のボスキャラ、"重巡シド"。上部にある赤い部分を狙ってひたすら弾を発射しよう。

STAGE2★★★★★★★★★★★★★★地上低空部隊

ステージ2の舞台は地上。並みじゃなく美しいグラフィックだ！　ただ、敵がステージ1より格段に強い。ここの敵は、狙ってくるヤツが多いので、私の判断では、連射スティックを使って撃ちっぱなしにするより、自分でタイミングよく撃つ方がいい。



最初のうちは弱い敵ばっかりなのだが、どれもスピードが早いので、油断する事はできない。



ピョンピョン跳ねてくる敵は狙いがつけにくい。ホーミングミサイルがあると攻撃がラク。



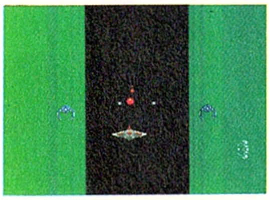
ファルシオンを狙って垂直にレーザーを落としてくる。撃たれる前にミサイルで攻撃せよ。



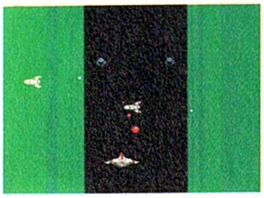
ステージ2のボス、"メカニック・ドラゴン"だ。ドラゴンは無視して、艦の方をひたすら攻撃すれば勝てる。

STAGE3★★★★★★★★★★★★★★壁間空中部隊

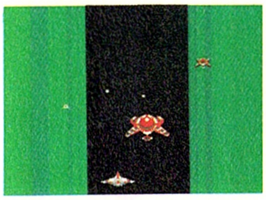
ステージ3の舞台は、空間に浮かぶ壁の間。クリアするコツは、画面中央やや下にいて、上下運動で弾をおびきよせること。敵は上部か下部に向かって飛んでくるヤツが多いから、無理して破壊しようとしなければ何とかなるはずだ。



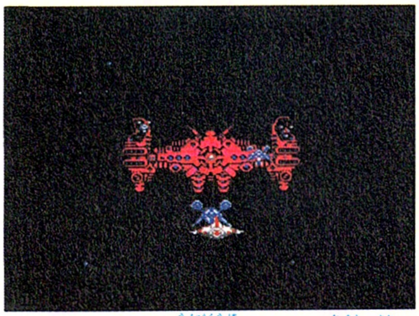
この砲台がやっかいなんだ。出現する位置を覚えておかないとやられる可能性が高いよ。



ファルシオンに向かって飛んでくるミサイル群。早めに撃破して次の攻撃にそなえよう。



敵のほうでも"ホーミングミサイル"を撃ってきたりする。大幅によけないとやられるよ。



ステージ3のボス"宇宙空母アッシュ"。名前の通り、左右のハッチから攻撃機を出してくる。

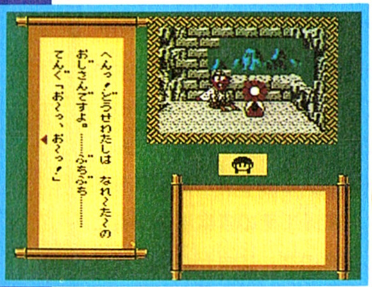

PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.
ヤツが、
ランボー、予感は確かな期待となる。
来る!
1987年秋、ファミコン界に伝説の男、
そして最強の男が現われる。
その名は、ランボー。
映画館の迫力より、
ビデオの興奮より、
数段レベルアップして、
もうすぐキミの手へ……。
12月上旬発売
ROMカセット
標準小売価格 ¥5,300
商品番号PAC-RO
スリリングな対話画面ぎっしりのアクション&ロールプレイング・ゲーム
RAMBO
ランボー
RAMBO® : FIRST BLOOD™ PART II © 1985 by Carolco International N.V. All Rights Reserved. ® A Registered Trademark, TM a Trademark, are owned by Carolco International N.V. and used by PACK-IN-VIDEO CO.,LTD. under authorization.
株式会社パック・イン・ビデオ 〒160 東京都新宿区1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9591(直)
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

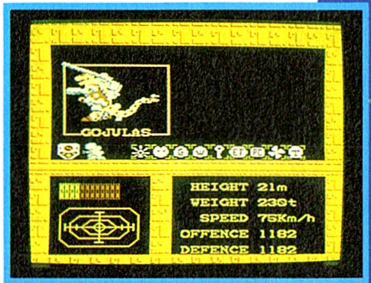
ロールプレイングゲーム・アンド・アドベンチャーゲーム

RPG&AVG

はっきり言って、当コーナーはゲーム雑誌の頂点を目指してます。

おたすけQ&A





新・鬼ヶ島【前編・後編】

ゾイド・中央大陸の戦い



▲任天堂のゲームって、当たり前だけどファミコンっぽいね

新・鬼ヶ島［前編・後編］

全体的にはそんなに難しいゲームじゃないんだけど、部分的にすごくわかりにくい個所がいくつかある。今回はそんなところを抜粋して質問に答えてみた。参考にしておくれ／

任天堂	ディスク(両面)
前編¥2600円	後編¥2500

©1987 Nintendo

回答者‖DEKU

Q どーしても、鬼につかまってしまうのですが…。

小生25才のサラリーマンですが、アドベンチャーゲームが好きで、「新・鬼ヶ島」を楽しんでおります。ところが、中盤くらいまではスムーズに行けたのですが、鬼の砦のところで行き詰まってしまいました。天狗に体を透明にしてもらい、銅たくを取ることはできるのですが、いつも鬼につかまってしまい、脱出することができません。いろいろやってみましたが、何をしてもダメで、悩んでおります。あるいはランダムなのかとも思い、20回くらい連続でやってみてもダメでした。アドベンチャーゲームには自信があったのですが…。

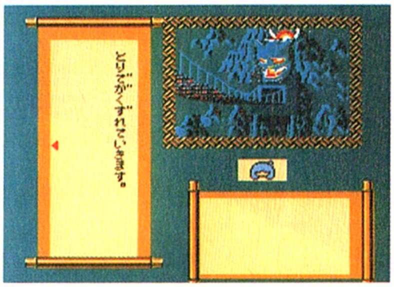
東京都　小坂晃章

A アイテムを手に入れなければ先に進めないのだ!!

こんなところがわからないようでは、まだまだ自信を持つのは早い／　もう少し修業が必要です。アイテムは何を持っているのか書いてありませんが、おそらくアイテムが足りないのだと思います。鬼につかまらずに逃げるには、〝いおうだま〟というアイテムが必要です。鬼のきらいないおうの臭いでひるんだすきに逃げるのですが、〝いおうだま〟を手に入れるためには、温泉を出し、ある場所で調べることが必要です。とにかくもう一度戻って、1個所1個所をくまなく調べてみることが、脱出への道につながることでしょう。アドベンチャーゲームの基本は、「しつこいくらい調べ、しつこいくらい見る」ですよ。ちなみにアドベンチャーゲームにランダムはありません。



このように温泉を噴き出させることに成功すると、あたりにいおうの臭いがたちこめる。ある場所に落ちている〝いおうだま〟を拾って鬼の砦へ行こう／



男の子、女の子が共に脱出に成功すると、砦が爆発し、第三章をクリアできるのだ。早くこの画面を見られるようにがんばって欲しい／

Q みやこに行く途中の川を渡ることができないよー!!

え〜ん、いっしょうけんめいやってるのに、川を渡れないヨー!!

たぬきの船は絶対途中で沈んじゃうし、うさぎの船は絶対燃えちゃうし…。オイ!!　うさぎのくせに煙草なんか吸ってるんじゃないっつーの!!

もしかしたら、あのこわれた橋を修理する方法などがあるのでしょうか？　もしそうだったらその方法を教えて／　こんなにやってダメなんだから、船で渡るんじゃないと思うのだけど…、違います？　もう何でもいいから川を渡らせてください／　お願いします!!

福島県　橋本芳江

A やっぱり、船で渡るのが正しいのですよ、むずかしいけど。

だいぶ苦労しているみたいで、かわいそうなので教えてあげます。ここで詰まってる人ってけっこう多いしね。

まず、こわれた橋は何をやっても直らないのであきらめた方がいい。この川はやっぱり船で渡るのですよ。で、泥の船と木の船のどちらで渡るのかというと、な〜んと泥の船なのでございます／「途中で沈んでしまうでねーの!!」と怒る前によく読んでくださいね。泥の船でそのまま川を渡ると、絶対沈んでしまうので、工夫が必要。以前使用したアイテムをもう一度使うことになるのだ。ホラホラ、持っているでしょ？　温度に関係あるアイテムを。えっ？　○がもう消えてしまってる？　う〜ん、じゃあどうしようか、とまわりを見回すと、ホラ、○を持ってるヤツがいるでしょ／　そいつに○をわけてもらって…、まぁ、後はわかるよね。

このゲームは、ひとつのアイテムを何度も使うってことが多いから、「違うかな？」と思っても、何度もやってみることが必要。それから、もうひとつ注意しなければならないことは、アイテムを使ったあと、まだ使えるような物の場合は、必ず回収するのを忘れないようにすること。後でまた必要になったときに、戻るのってめんどくさいからね。

後編は前編よりも難しいぞ！

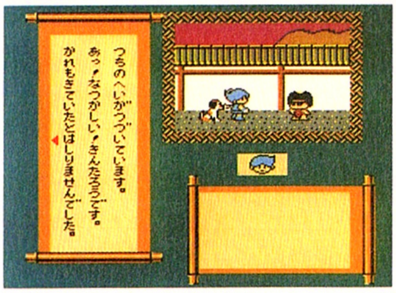
Q いったいさんが何も話してくれなくなってしまった。

第五章で、ウロウロしているうちに、金太郎に話を聞いたので、女の子を助けに行こうと思ってまたウロウロしてたら、いったいさんが出てきました。何度か話をしたのですが、同じことを言うばかりで新しい話を教えてくれません。どうすればいいのですか？

それと、すざく門の中に入ろうとしてみたのですが鬼が見張りをしていて中に入ることができません。どうすればいいのですか？

とにかくこのあたりで行き詰まってしまって、全然先に進めないので教えてください。（できたらこのへんのマップも）

神奈川県　後藤　剛



第五章で、男の子と女の子は再会できるのだ！　感動のシーンだろ？　でも、再会するまでの手順が、ものすごくむずかしいのだよ。苦労するから覚悟しておいた方がいいよ。

A みやみずを3つ見つけない限り、話はしてくれないのだ！

わがままなヤツだなぁ〜、3つも質問しやがって。マップくらい自分で作らなきゃダメなんだよ、本当は。

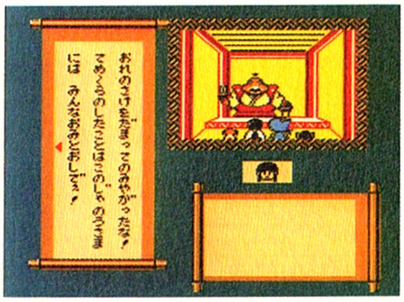
まず、いったいさんは、みやみずを3つ見つけ出さないと話を進めてくれないよ。右のマップ内に必ず3つあるから、がんばって見つけておくれ。すざく門には、あるアイテムがないと入れない。基本的に鬼達は、臭いの強い物を嫌うんだ。いおうのときもそうだったしね。そのアイテムも、右のマップ内にあるから見つけてね。



Q ちゅんたろうがどこにいるのかわからん！！

こんにちわー。「新・鬼ヶ島」みたいに面白いゲームは久しぶりで、ハマリまくってます。後編をさっそくやっています。ところで、質問なのですが、第六章でじゃのうに会ったのに、ちゅんたろうがいないために話をしてくれません。あちこちぐるぐると探しまわってみたのですが、ちゅんたろうがどこにいるのかわからず、行き詰まってしまいました。こんな私に救いの手をさしのべてください！

東京都　天野真奈美



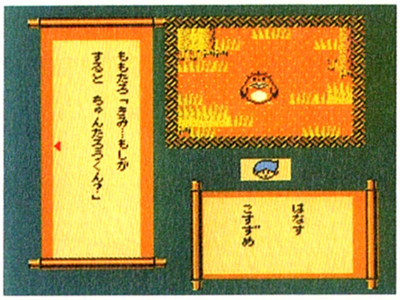
こいつが、ちゅんたろうのおとっつぁんの〝じゃのう〟。ちゅんたろうを見つけるまで何も話してくれない親バカなのだが、実はすごいヤツなのだ。

A ちゅんたろうは、すぐ近くにいるんだョ〜ン！

じゃのうは、ちゅんたろうが見つかるまで何も話してくれないから、ちゅんたろうを見つけなければならないというキミの判断は正しい！　で、どこにいるかということなんだけど、ハッキリと教えちゃうとまずいのでヒントだけ教えます。

- すぐ近くにいることは間違いない。
- 他と同じような森で、何か違っているところがある場所を見つける。
- アイテムを使って道を切りひらく。

後はなんとか自分で見つけておくれ。



じゃ〜ん！　こいつが噂のちゅんたろうだ。すっごく生意気な口をきくんだけど、こいつも実はいいヤツだったりする。

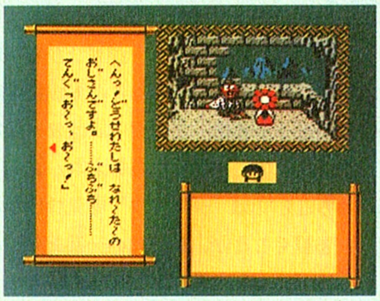
おまけ

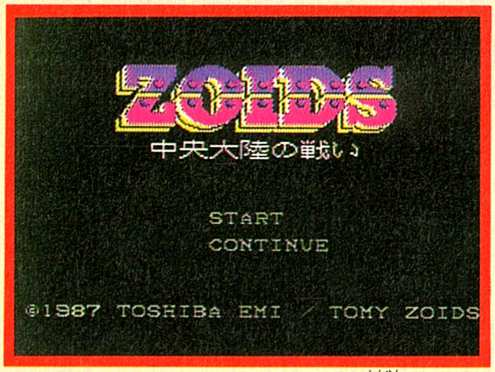
サービス情報

ゲームにつまったらナレーターのおじさんと遊んでしまえ！！

前編ディスクに入っている第三章の、天狗が出てくるシーンがあるよね。このシーンでナレーターのおじさんがいじけちゃったりするの知ってた？

やり方は、天狗が赤い袋と青い袋とを出してきたら赤い袋を選ぶ。これを何度もくり返すと、ナレーターのおじさんがいじけてぶつぶつ文句を言ったりするのだよ。とにかくゲームオーバーになるまでくり返すのだぞ。言葉でくどくど言うより、自分の目で確かめてもらった方が早いから、とにかくとにかくやってみてくれ！　こんな遊びが他にもありそうだから、見つけたら教えてくれよな。





▲3Dでのリアルタイムのアクションシーンが新鮮でした

ゾイド 中央大陸の戦い

スケールの大きい、RPGの〝ゾイド〟は、その謎解きがけっこう難しくて、みんな少なからず頭を悩ませている。このコーナーでは、そんなみんなが陥り易い所だけをピックアップして解析してみた。

東芝EMI	¥5300
カセット	
©東芝EMI／TOMY ZOIDS	

回答者‖きらり・きんぐ

Q グスタフが見つからないよー

こんにちは、ぼくは小学校6年生の男です。いつも欠かさず〝必勝本〟を買ってます。

〝メカ生体ゾイド～中央大陸の激突〟は先週買いました。1週間続けて、1日3時間位やりました。〝必勝本〟で紹介されている記事を見ながらゴジュラスの階級を上げて、サラマンダーやシールドライガーやマンモスも味方につけることができました。

でも、どうしても見つからないアイテムというか味方があります。〝グスタフ〟です。〝グスタフ〟を探してから3日経ちますが、どこにもいないのです。どうしてでしょうか。ぼくのゲームソフトだけこわれているんじゃないかと思ってます。〝必勝本〟にのっているとおりの〝とりで〟に行って、その中や外までしらみつぶしに探したのですが、見つからないのです。〝必勝本〟はウソを言っているのですか？　もう頭がパンクしそうで、このゲームはやめにして〝新・鬼ヶ島〟を買おうかとも思うほどです。〝グスタフ〟は一体どこに隠れているのでしょうか？　それがわかるまでは夜も眠れません。　（高知県　菅田文夫）

A キミは根気が足りん！RPGの基本を忘れている

なになに？〝グスタフ〟が見つからないだって。まったく、そんなことで弱根を吐いててどうするの。このゲームはRPGなんだぜ。そのことを忘れるなよな。謎（すなわちここでは〝グスタフ〟を見つけること）を解くことが、RPGの一番おもしろい要素であって、それがわからないからっていちいち人に聞いてたりしてちゃ、RPGを楽しむ資格はないんじゃないのかなあ。

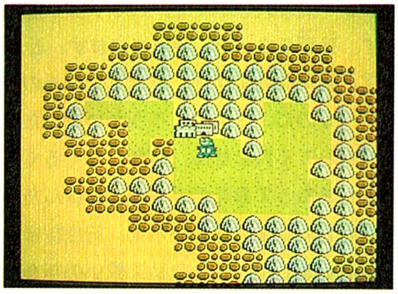
でもまあ、それでもこのゲームはちょっと難しいし、〝グスタフ〟を見つけるのは、ゲームの前半で最初に行きづまる箇所ではあるんだけど……。

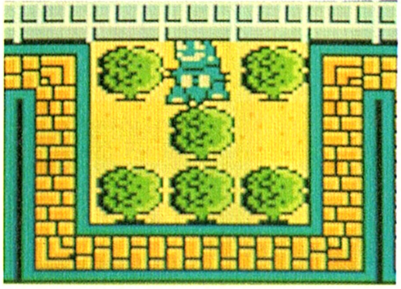
というわけで、どうしても、どうしても、〝グスタフ〟を見つけられない人だけに、この後の文章は読んでもらいたい。

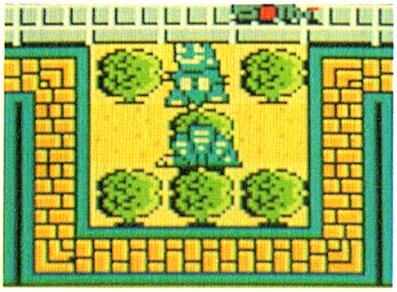
結論から先に言おう。〝グスタフ〟は、砦の中にいる。手紙には「砦の中は何度も探した」って書いてあるけど、本当にそうかな？　さんざん探して、それでも見つからないというのは、目のつけどころが違うんだよ。ちょっとしたコツもあるしね。

まず砦を奪回することだ。そして砦の画面右にいる二匹のゾイドに注目してほしい。その中の、細長いヘビみたいなヤツ、そう、砦を奪回すると、エネルギーを満たんにしてくれるゾイドだね。そいつの下方に回り込んで〝しらべる〟コマンドを使ってみな。ほらっ何か言ってるだろう。続けて何回か〝しらべる〟をやると、いきなり画面に現れるのが待望の〝グスタフ〟なんだ。わかったかい？　な～んだ、そうだったのか、なんて言うなよな。ここまでやるには、努力があったんだから。謎なんてものは、わかってしまうと意外に簡単なんだよね。でも、何のヒントもなしに謎を解明するのは容易なことではないし、解き明かした時の気分は何ともいえない、いいもんなんだよな。

〝グスタフ〟は重要な戦力だし、これがないともちろんゲームの攻略はあり得ない。絶対に必要なアイテムだし、さけては通れない謎なんだ。さあ！　早く〝グスタフ〟を見つけ出して味方に加えてあげろよ。データ画面での〝G〟のアイテムはずう～っとキミを待っているんだぜ!!


▲「グスタフや～い、どこにいるんだー」なんて叫んでもダメ。〝グスタフ〟は傷ついているんだ。ちゃんと〝しらべ〟て見つけ出してあげようね。


▲これが〝グスタフ〟のいる砦。周囲を小高い丘にかこまれた共和国首都の近くにある。まずはこの砦を奪回することが先決だ。

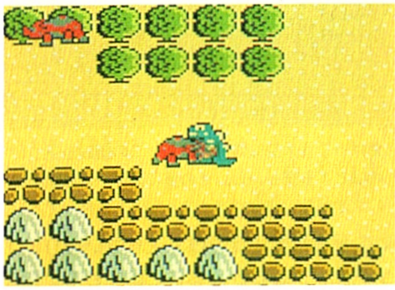

▲これが〝グスタフ〟がゴジュラスのへん隊に加わった時の画面。輝く〝G〟のマークがまぶしい。これ以後のゲーム進行がとっても楽しみだ。

Q 敵につかまると逃げられないのですが…

どうしてもわからないので教えてください。うようよしている敵にぶつかって戦闘画面になりますよね。戦いたくない時は、〝にげる〟をセレクトする。すると戦闘シーンからは逃げられるのですが、うようよしている敵がくっついて離れなくなってしまい、もう一度戦闘画面になってしまう、後はもう、これをくり返すだけ、どうしても逃げられないんです。戦って勝つしか逃げる手だてはないんですか。それとも、もっと有効なワザがあるんでしょうか？ 教えてください。（新潟県 宮内輝夫）

A 逃げるだけではダメ。頭を使うのだ!!

ただ〝にげる〟をセレクトすればいいってもんじゃないのヨ。たしかに戦闘画面か



⬆敵と重なって動けなくなってしまったゴジュラス。よく見かけるシーンだね。あせらないで〝ていさつ〟をセレクトし、サラマンダーを飛ばすのだ！

らは〝にげる〟ことはできるかもしれないけど、なかにはくっついて離れない敵もいることはいる。ではどうするか？ 頭を使ってくださいヨ。離れない敵は離してやるしかないのです。でもゴジュラスを動かそうとするとまた戦闘画面になってしまう。ならばゴジュラスを動かさないで、敵を離せばよいのだ。つまり、サラマンダーを使うってことなのヨ。戦闘画面から普通の画面に切り変わったらすぐに〝ていさつ〟にしてサラマンダーを飛ばす。そうすれば敵はサラマンダーにくっついて、ゴジュラスからは離れて行くというわけ。敵を遠くにやったらまたサラマンダーを戻せばよいのだ。

Q グスタフがいつも海に出られないんだけど？

〝グスタフ〟は輸送メカだって何かの本に書いてあったけど、本当にそうなんですか？ 本当にそうならゴジュラスや他の味方を乗せて海に出られるはずじゃないんですか？ それなのにぼくの〝グスタフ〟は〝さんばし〟の所へ来て、いざ海に出ようとしてもそれ以上進もうとしないのです。どういうことなんでしょう？ 海がきらいな〝グスタフ〟も中にはいるのでしょうか？ 教えてください。（千葉県 後藤正）

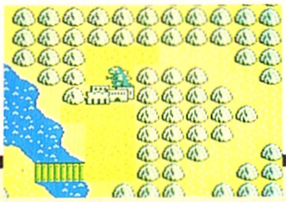
A アイテムだよ、アイテム。〝フロート〟を探せ！

海が嫌いな〝グスタフ〟がいるわけない。質問に答えましょう。〝グスタフ〟はただそれだけでは海には入れないのだよ。海に入るには、〝グスタフ〟の純正パーツである〝フロート〟が必要なんだ。〝グスタフ〟にこの〝フロート〟をドッキングさせることによって、いよいよ大海原にゴジュラスを進めることができるわけ。



Q 階段を見つけたのに橋が渡れないゾ!!

〝みずうみの砦〟を攻略した後、その先に進もうと思って必死に階段を探しました。そして遂に見つけた階段を下りてみたら……ナント、共和国首都の近くに戻ってしまいました。どういうことでしょうか？ 何度やっても同じです。隠された入口だと思って、そこを下りれば、砦の向こう側に出られるはずだったのに……。何とかしてください。でないともう〝必勝本〟買いませんよ!!（東京都 片桐歩美）



◀〝かぎ〟を使わず〝しらべる〟で見つけた階段。下りてみると……。

A キミはワープの階段を使っているのだ！

おっと、かなり激怒しているようで……。まぁ、気を静めてください。答えは簡単です。あなたは、本来〝しらべる〟で見つけるべき階段を〝かぎ〟を使って探し出してしまったのです。〝かぎ〟で見つかる階段は実はワープゾーンなのですよ。もう一度、〝しらべる〟で今一つの階段を見つけ出してくださいな。そうすればきっと砦の向こう側に出られるはずです。だから怒らないでこれからも〝必勝本〟購読してください。



◀ほら！ 砦の下に出られるのだ。道は開けた。次の砦をめざせ!!

おまけ サービス情報

サラマンダーでの偵察はかなり有益だぞ!!

空を飛ぶ〝サラマンダー〟。これが実に便利で頼もしいやつなんだよね。この味方を自由自在に操つれることこそ、ゲーム攻略への近道なんだ。敵にぶつかることなく、しかも海や山などおかまいなしに〝ていさつ〟ができるし、戦闘シーンでは立派に重要な戦力にもなってくれる、最高のゾイドだね。道に迷ったり、敵の有無を確認したり、そして敵をおびき寄せてゴジュラスから離したりと、その用途はとどまるところを知らない。この〝サラマンダー〟をフルに使って要領よくゲームを進めていきたいものだね。だから新しい味方を見つけた時も、絶対にこの〝サラマンダー〟を手放してはいけない。いつも身近においていて、いつでも出動できる状態でいることが大切だ。

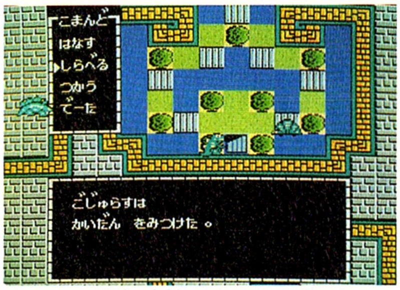


Q 階段が見つからなくて先に進めません

隠された階段を見つけろ、なんて記事が載っていても、わたしには何のことだかわかりません。どうやってその階段を見つけたらよいのか？　どこにあってどのような効果があるのか？　などなど謎は深まるばかりです。当然のことながら、わたしはゲームが一向に進まないので、いらいらしています。もしかしたら、一マスごとに〝しらべる〟で調査しろ！　なんていうんじゃないでしょうね。もしそうだとしたら、わたしは多分気が狂ってしまうでしょう。何かヒントのようなものはないのですか？　たとえば、砦にはあるけど町にはない、とか、かん板のようなものが立ててある、とか。このままでは一年かかってもこのゲームは終わりそうにありません。どうか助けて！　（福島県　鈴木明子）

A みんなそこで苦労するのだ。キミだけができないと思うなよ！

残念ながら、決定的な情報は何一つありません。ただ言えるのは、この階段こそがゲーム攻略の主軸となっている、ということです。つまり階段を見つけ、その向こう



⬆けっこう大変な作業だけど、この階段を見つけた時はとても嬉しいし、その奥にはゲーム攻略上絶対に欠かせない情報やアイテムがキミを待ってるゾ！

に広がる世界に足を踏み入れない限り、エンディングはむかえることはできないのです。といって広大なマップの一コマ一コマを〝しらべ〟て歩いていたのではそれこそ気が狂ってしまう。そこでごく簡単なポイントだけ、教えてあげましょう。それは、階段は、砦や町の中にあって、しかも、どこかの隅に隠れている、ということです。だから隅っこをくまなく歩き回ると良い。壁もないのにぶつかって行き止まりの場所があったら、迷わず〝しらべる〟をセレクトしてみよう。目の前に不気味な階段が現れるはずです。そしてその中にはアイテムや情報が収まっている、というわけ。砦を奪回することに成功したら、まず階段を探すこと、そうキモに銘じていてくださいな。

おまけ　サービス情報

ゴジュラスがやられそうになったら味方に助けてもらえ！

幾つもの砦を奪回して、中央大陸を突き進んで行くと、中には強ーい敵も出てくるはず。ゴジュラスだけではもちこたえられそうもない。そんな時は、迷わず〝でーた〟画面にして味方のゾイドと選手交代すればよいのだ。そうすれば、力は弱くてもエネルギーは満たんだから、かなり有効なんだ。これをくり返して、最後に〝ＥＴ〟を使えばよい。全員のエネルギーが一挙に回復するってわけ。チームワークの勝利なんだ。

例えば…



あぶない！



あぶない！



あぶない！



RPG&AVGおたすけQ&Aは質問ハガキの集合場所

このコーナーを読めばあなたの悩みは80%解消されます。

質問ハガキ大歓迎

いつでもいいのよ　随時受付中

さあ、君たちも指をくわえてひとの質問を読んでないで、ハガキを出してみないか。どこで、どうつまってしまったのかくわしく書いておくれ！　新作・旧作どっちでもいい。ドドーンと答えるからね。「新・鬼ヶ島」の後編や「ウルティマ」なんかで困ってる人、やせガマンしないで、さり気なくひとつ。

あて先はこちら!!

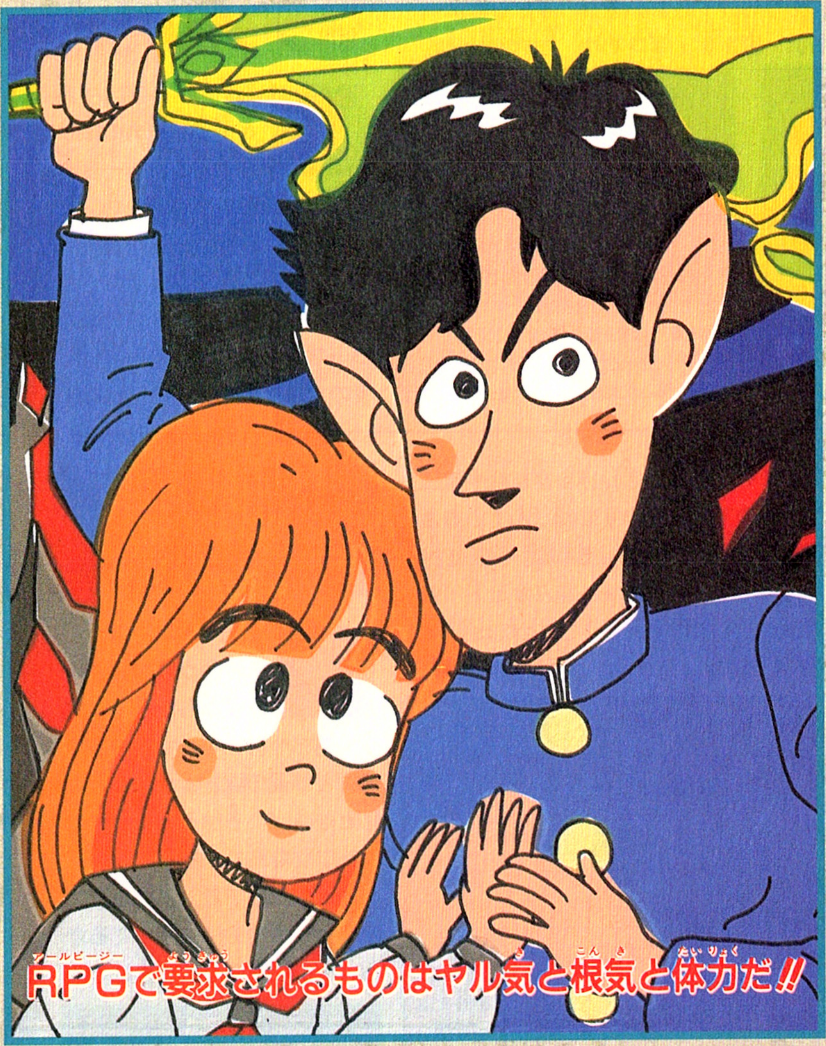
〒102 東京都千代田区麹町5―5―5
JICC出版局 ファミコン必勝本編集部
RPG&AVGおたすけQ&A係まで

ちなみに 麹 という字はこう書きます。べつにひらがなでもいいけど

THE FAMI-COM. TEQUNIQUE LECTURE

必勝テク道場

1987 Vol.21



この秋、ポイントになるのは**女神転生**
もし個性的に楽しむなら**メカ生体ゾイド**。
その他にも、あなたのために用意した
10本のソフトの10個のテクニック
秋の夜長につきあって、あ・げ・る…。

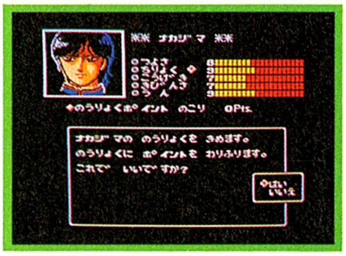
なんてったって3D迷路になれること!!



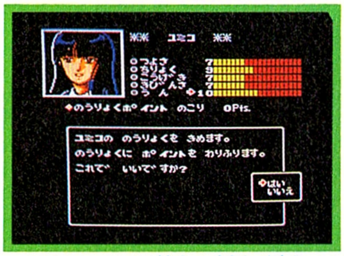
デジタルデビル物語 女神転生

GAMER スポック文二
3Dは好きじゃなかったんだけど、やってるうちにハマった、ハマった。今じゃもう、パスワード入れんのメチャクチャ早えーぜっ！

Q 3D迷路初体験のわたし。8Fで迷いに迷って、7Fに降りると敵にあってコロリと死んでしまうというパターンをくり返しています。もうめげてしまいそう、今さらのよーですが基本的なアドバイスを！ 貢ぎ物・まつたけ 吉沢恵(15歳)



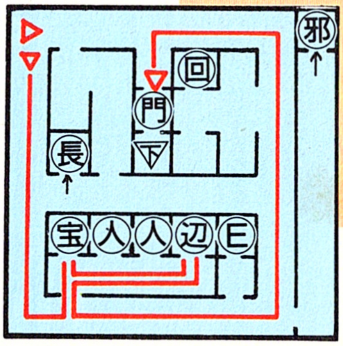
○攻撃力を高めにするパターンもあるけど、知力を上げておけば悪魔を仲間につける時の交渉がスムーズになるんだな。



○なんてったって弓子は知力で勝負したい。マッパーとメディの2つの魔法を使えるようにすれば、ぐーんと楽になるぞ

8Fでまず体勢をととのえる マップの見方を覚えるべし！

A ふむ…。まずは中島と弓子の能力の振り分け方を、も一度考え直してみる方がいいかも、ボクとしては、知力と運を重視してやってみたんだけどナカナカ調子いいみたい!! 8Fの最短コースを教えちゃうから、初心者の人はまず3D迷路に慣れる事！

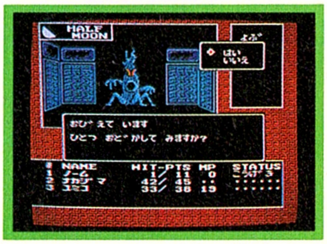


Q ああー早く強くなりたい、仲魔がほしいっ!!お金や宝玉もけっこう貯ってきたので、仲魔作りにはげんでいるんですけど、なかなかうまくいかないんだよね。宝玉を持ち逃げされたり、お金をあげたのに攻撃されたり、なんかヒドイ目にばっかし会ってるよーな気がするんだけど、どうしてかなぁ？
貢ぎ物・日本シリーズの入場券(内野席) 山口県・中込弘志(20歳)

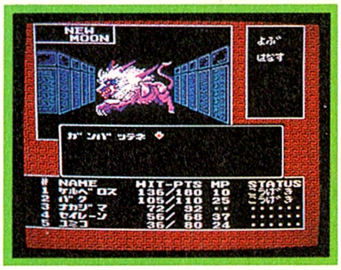
エリア1	ノーム	5	仲間になりやすい。合体用	ドリアード	10	どの悪魔でも合体できる。
	ヘケット	4	合体に便利だが交渉難	キャンサー	10	防御力にすぐれ多少強め。
	ソラス	6	多少耐久力が強め。	ケルベロス	10	味方になりやすく、強い。
	レムリアン	8	交渉しやすい合体に便利。			
エリア2	ヨモツシコメ	12	低レベルで作れ魔法使える	トレント	15	消費MGが少ない。合体用。
	ネコマタ	13	魔法が使えるが交渉難。	ボーグル	16	魔法が使えるがレベル低い。
	ゴブリン	14	HPが高く、強さがある。	ヴィー	16	HPは高いが多少弱め。
	バンダー	15	HPが高く、攻撃力がある。	ファンガス	19	魔法も使えるしHPが高い。
エリア3	セイレーン	14	攻撃力は低いがMPが高い。	バハラ	21	HPが高く、とても強い。
	ウェアキャット	17	攻撃用の魔法を持っている。	エルフ	29	魔法を使えるが防御力低い。
	オリアス	19	HPが高いがレベルが低い。	ドワーフ	30	合体以外に利用価値なし。
	トロール	21	HP高く、総合的に強い。	プーカ	34	魔法が使えるがHPが低い。

悪魔は気まぐれが多いんだ 相手を知ったら交渉楽々!!

A そうなんだよね。でもさやっぱり相手は悪魔なんだから、アマく見ちゃいけないぜ。中島の知力とか運の強さとか、あとは月とかね、いろいろカンケーしてるワケなんだよなぁコレが!! だけど、エリアごとに仲魔にできるヤツってのは決まってるから、そいつをびしっと表にしてみたぜっ!! つまりこの表に入ってないヤツには話しかけてもムダってこったね。自分のレベルと、相手の悪魔のレベルの差が7までのヤツだったら、まず味方にできるはず。中島の知力と運の良さが高ければ交渉が失敗することはないと思うね…。仲魔にしたら、とにかく合体させてみることをオススメするぜ。



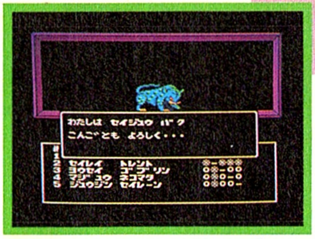
○ドリアードはそれ自体の能力はたいしたコトないけど、合体させると誰と組ませてもナカナカ良いキャラになる宝玉をやると気持よく仲魔になるぞ!!



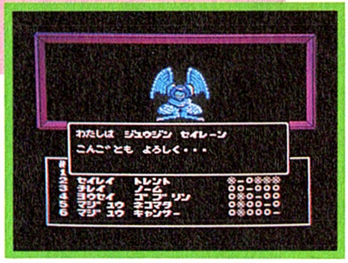
○ナンと言ってもケルベロス!! このゲーム前半の心強い味方。コイツだけはこっちのレベルが低くても仲魔にできるぞっ!!

Q なってったって悪魔を仲魔にできるなんて、気がきいてるよな。お金に余裕ができたモンで、仲魔を充実させたいんです。そこで、とりあえずエリア1の魔王ミノタウロスを倒すために必要な仲魔を教えて下さい。それと、ミノタウロスのいる場所なんかも知りたいんですけど…ひとつよろしくお願いします。　貢ぎ物・早生のみかん　静岡県・水岡健承(12歳)

勝つためには仲魔を作れ!! ケルベロスは一番の味方だ



○バグはダイタロスの塔では出てこないので作るしかない。キャンサー＋ソラスでできちゃうぜ!! メディカルが使えるカシコイヤツだ。



○セイレーンのイイトコはMPが高いってゆーコト!! コレは大きいぜっ!! キャンサー＋ノームで作れるぞ!!

A ミノタウロスを倒すためにボクが最適と思う仲魔は、ベルケロス・バグ・セイレーンってゆートコかなぁ…。こいつらを使いこなすためにはレベル10は必要なんだぜ。でもまぁ、1Fにたどりつくまでには最低そんくらいまではいってるだろーなぁ。おっと! でもレベル10のまんまミノタウロスに挑むのはちょっちキケン! 全く勝てないワケじゃないけど、戦ったアトのダメージが大きいぜ。

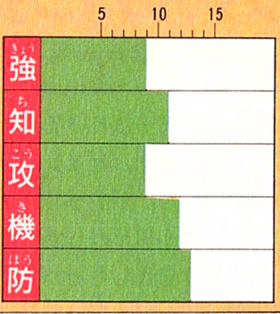
ミノタウロス

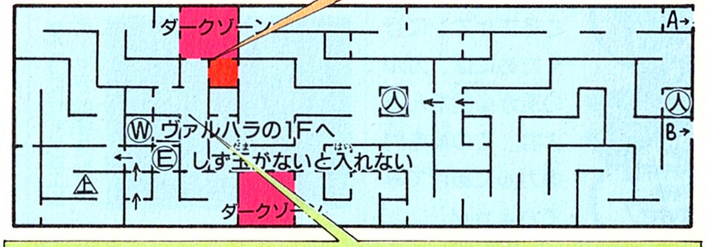


レベル15あれば楽勝で倒せるぞ! はっきり言ってタイシタコトはないが、パラライズをしかけてくるのがやっかいだ。倒すと入手できる"しず玉"はエリア1内のエレベータを作動させるアイテム。

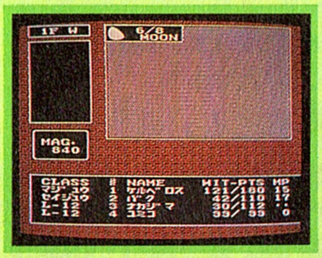
使う魔法

○サイコ　○ほえる
○パラライス





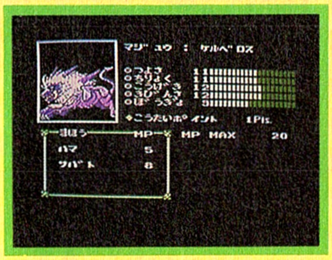
ダークゾーン



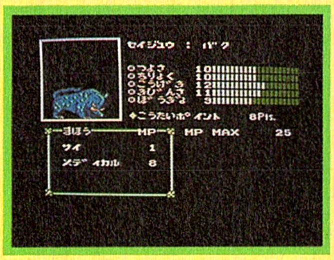
ココを通らないと、ミノタウロスには会えない。マッパーの魔法もきかないので、よーく自分の目でマップを見ながら進んでゆくこと、このシーンに入る前に体力回復をしておく!

対ミノタウロス 必勝フォーメーション!

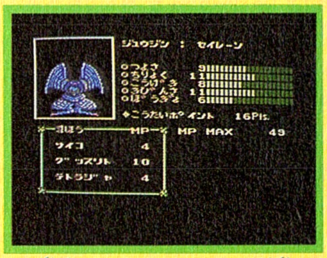
オレがミノタウロスを倒したのはレベル14の時。ケルベロスのハマをバシバシ使って、セイレーンは攻撃。ユミコのポットラーもナカナカ効果的なんで、メディカはバグにおまかせってカタチになったぜ。ミノタウロスの使うパラライスはすげー頭に来るっ! でもアトの攻撃はそんなに気にするよーなモンじゃない。とにかく魔法と攻撃のバランスがポイントになるんだ。



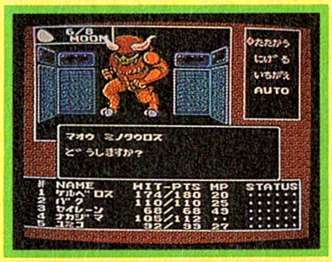
○先頭はケルベロス。HPが高いので攻撃でいこう!!



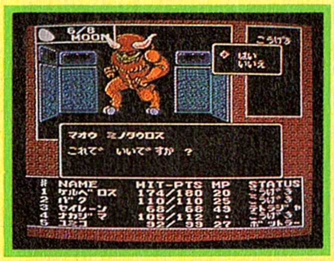
○2番手はバグ。とりあえず攻撃で使うが仲魔の状態を見てメディカル使用



○3番手はセイレーン。まずは攻撃で。乱数が大きいがサイコも有効。



○主人公の中島はもちろん攻撃あるのみ。魔法はなくても力はあるさ!

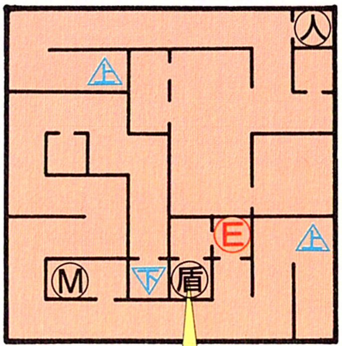


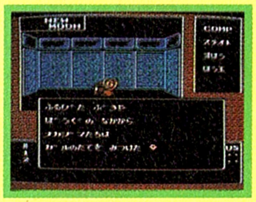
○一番後ろはユミコ。しかしポットラーの攻撃はポイントが高い!!



Q ミノタウロスを倒したあと、なぜかエリア3のヴァルバラの回廊でまよってます。ビエンの城に行けないのはなぜなの？ 貢ぎ物・エポック社の野球盤 萩原明(14歳)

ヴァルハラ抜けてビエンへ





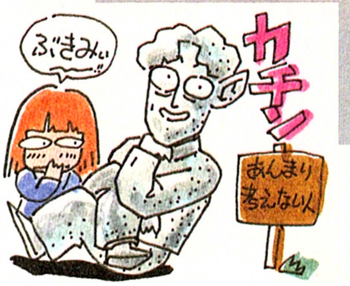
ココに行くにはエレベータが必要なんだ。

A おーよくいるんだよなあ、ビエンに行けないヤツって、そのまんまレベルばっかしガンガン上げてロキを倒しちゃったって話も聞いたぜ。ところでビエンに行くためには、ガルの盾が必要なんだよね。この盾を門番ガルにあげてみてちょっ!!



Q 何がナンだかよくわかんないままに、ビエンの4階までたどりついたんですけど、あーっと思ってる間にメデューサに会ってしまい、ぎえっと思う間もなく石にされちゃったりして全滅しちまいました。文二さんぼくに光を!! 貢ぎ物・新型シビック（のカタログ） 埼玉県・森山秀信(17歳)

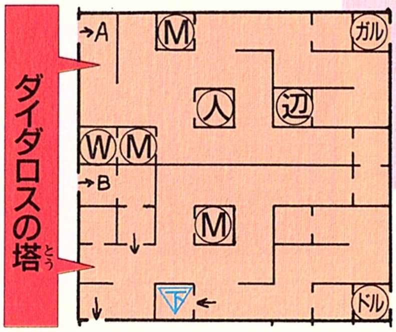
タバサの像を取らなけりゃどーにも話になんないぜ!!



A のねー、メデューサってのは倒すコト自体はどぉーってコトないんだよねえホントに。だけど、コイツを倒すためにはタバサの像がどーしても必要なワケなんだよ。で、このタバサの像っつーのを探し出すのがナントモたいへん!! ビエンの中は地下も入れて5階建になってんだけど、階段のつながりがあっちこっちと入りくんでて、わかりにくいんだよね。ワナとかも突然出てきちゃうし…。そこでだ! 親切丁寧なボクがよくわかるマップを用意してやったのだ!!

Q ダイタロスの塔って出口が2つありますよね？ あれって、どっちから出た方がいいんですか？ 貢ぎ物・カンガルーの革製スパイク 川井次雄(16歳)

迷路はとっても辛いけど、強い装備を整えるんだいっ!



A えっとねェ、あれはマップの②の方の出口からいくと、ビエンの城に行けるんだよな。だけどボクとしては一ぺん①の方から行って辺境の店で買物して、それからビエンの城に向うことをオススメしちゃう!!



メデューサはそれ自身はそんなに恐ろしい敵じゃないぞ!! ただストーンの魔法を使われたらお手上げなんだ。ストーンを封じることのできるこのタバサの像を手に入れることがメデューサ攻略のすべてと言えるかもしれない…。

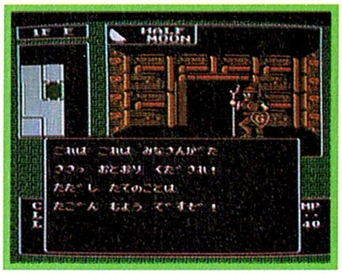
タバサの像のある洞窟のまわりは、んもーほとんどワナだらけなんだよな。コレにひっかかるとメンバー全員のHPがごっそり減っちまうんだぜ!! 最低!! ビエンの回復の泉は使いモンになんねーから、めんどくさい!!

マップのみかた

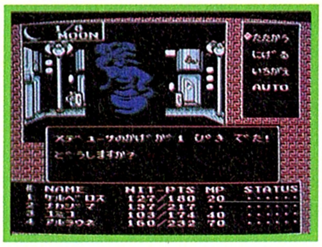
- Ⓔ エレベーター。雄牛のKEYを手に入れれば使用できる。
- Ⓦ 特定の場所へ一気に移動できるワープゾーン。
- Ⓜ 攻略のヒントとなるメッセージが書かれている壁。
- Ⓓ ダークゾーン。マッパーの呪文が通じない場所
- 罠 ココを通るとダメージを受け、HPが減ってしまう。
- 人 ヒントとなる情報をくれる町の人がいる場所。
- 長 メデューサを倒した後に会いに行くと周遊券がもらえる。
- 船 ビエンの町の船長。メデューサを倒すと移動させてくれる。



ビエンの敵は今までより数段強いぞ!! しっかりと装備をかためておこう

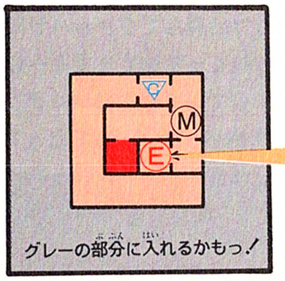


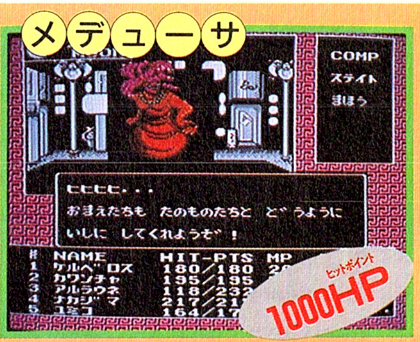
ガルの盾を持っていれば通してくれる。この時ウアルハラに長居は無用!!



"影"もストーンを使うぜ、生意気!! タバサの像を持ってないと悲惨だぜ。

必勝テク道場

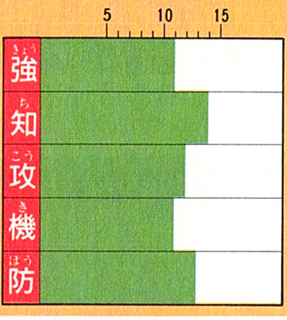




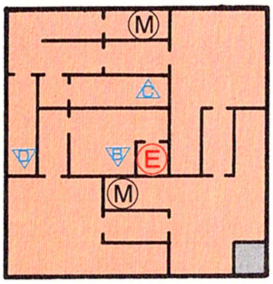
ストーンさえ封じてしまえばこっちのもの!! コイツを倒すと石化されていたビエンの街が生きかえるぞ!! おうしの鍵を入手できるので行動範囲も広がるしエレベーターも使用可!!

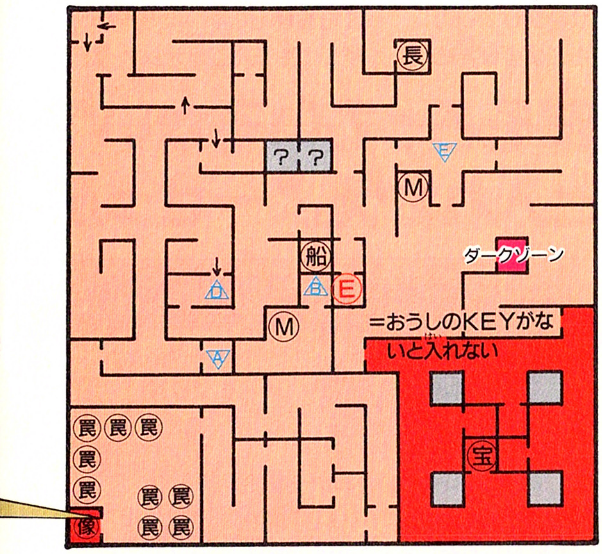
使う魔法

○ストーン　○ドルミン
○ボットラー

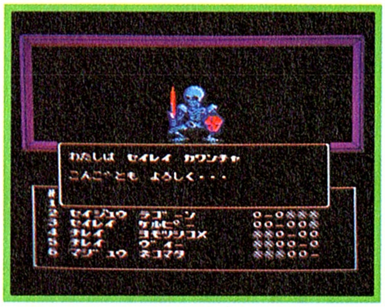


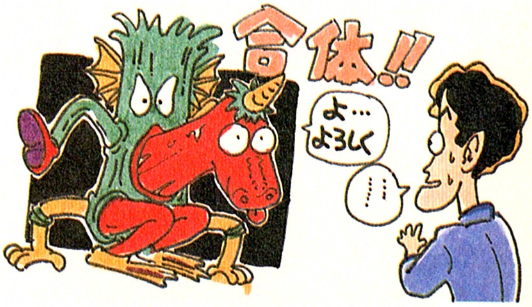
タバサの像を取ることはモチロンだけど、メデューサに挑む前に新しい仲魔を作っておく事が大事なんだよね! ボクのおススメメンバーはとゆーと、ケルベロス・カワンチャ・アルラウネだね。ビエンではあっちこっちにワナがあるから、アルラウネがいるととってもべんり、この子はメディカルが使えるし何ってったってかわいいので早く作っておくようにね!! 邪教の館に行くのをめんどくさがってるよーじゃダメだぜ!! 地道な努力がクリアへの近道なのだ。





❶先頭のケルベロスは　とにかくハマでがんばってもらおっ!!



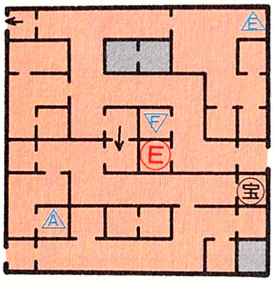


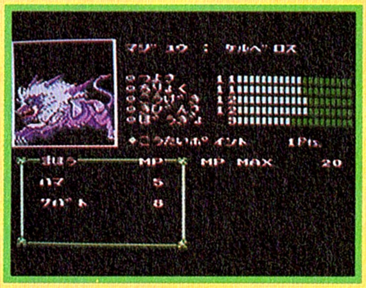


❶2番手のカワンチャはMPのかぎりハッケ。MPがつきたら攻撃だ。

対メデューサ
必勝 フォーメーション!

ボクはレベル20でメデューサと対決したのであった。やっぱりココでもケルベロスは役に立ってくれたね。新しく仲魔に加えたカワンチャもすぐれた奴だなんだ! ハッケが使えるってのはとてもウレシイ!! そしてアルラウネを完全に治療用員として使う…ココんとこがポイントだね!

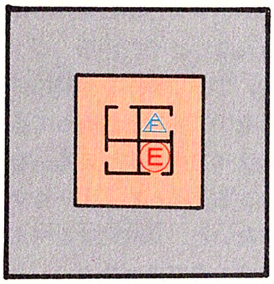




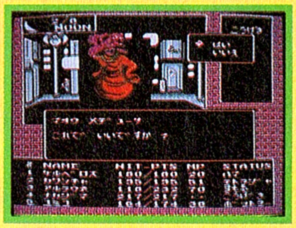
❶先頭のケルベロスは、とにかく攻撃でがんばってもらおっ!!



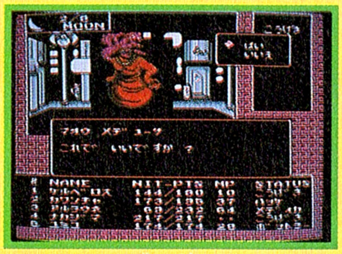
❶2番手のカワンチャはMPのかぎりハッケ。MPがつきたら攻撃だ。







❶中島には、なんてったって攻撃しかないよね。



❶アルラウネは最初攻撃2回目からメディカル。

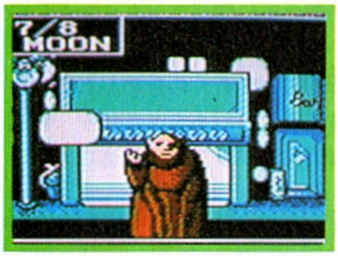
❶ゆみこって意外に強いんだよね。とりあえず最後においてボットラー攻撃



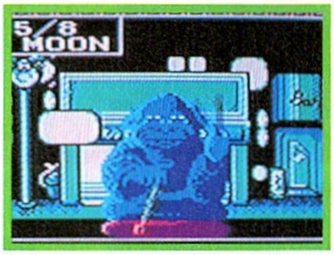
○おうしの錠のおかげで店を復活。とにかく買えるだけの最強の武器を持て!



○回復の泉もつかえるようになってうれしい。MPをしっかり回復しておく!!



○街の長老に会うと魔ッ貨と周遊券をくれる。周遊券はゲームの重要アイテム!!



○へんな術を使ってスタート地点へもどされてしまう。ウマく活用しようぜ

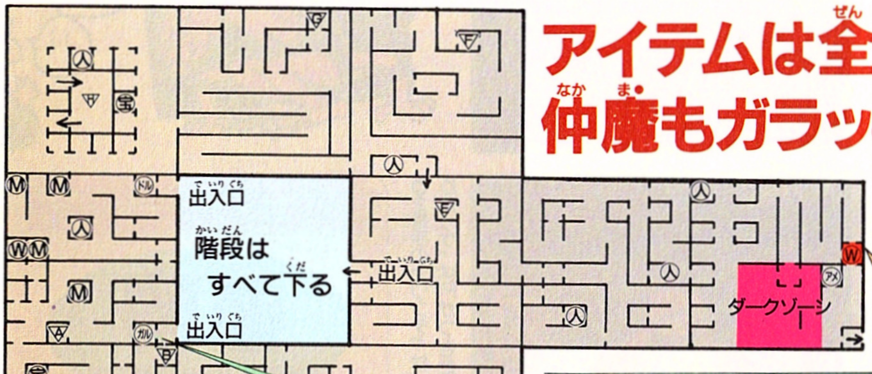
Q メデューサを倒したアト、ヨロコビ勇んでヴァルハラに行ったんですけど、これがもう強くって強くってどーにもなりませんです。あーでも1分でも1秒でも早くクリアしたいんだぁー!! だってエンディングがかっこいーってとっても評判じゃん! とゆーワケで文二さんに甘えさして下さい。

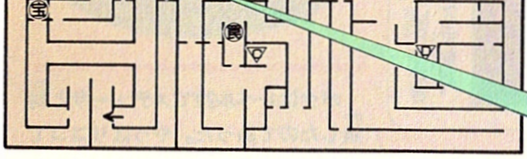
貢ぎ物・プロ野球ニュース総集編のビデオ　千葉県・落合敏行(18歳)

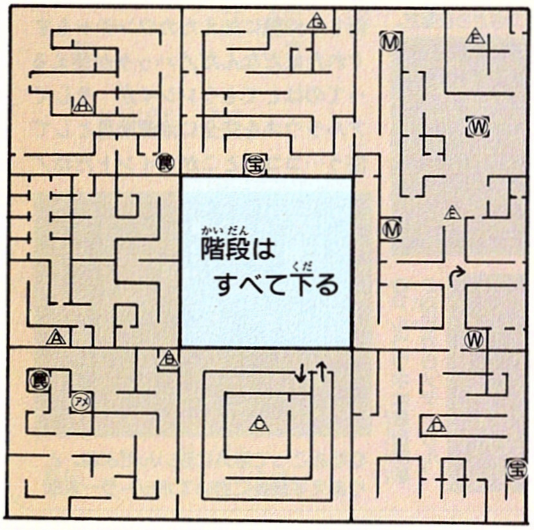
ビエンの街はくまなく回れ!

A おいおーいっ、そうあせるなってばっ!! ヴァルハラに行く前にちゃんと装備を整えなくっちゃいけないんだぜっ。それからビエンの中でもっと行っとかなきゃなんないトコがあるんだからね。メデューサを倒して街の機能が回復したら、まずは街の人々にあってアイテムや情報をあつめなくっちゃだぜ! 周遊券が手に入れば、今まで通れなかった所も通れるようになる。それから、アンフィニやマズルカに行くこともできるけど、モォそっちはめちゃ強いので、とっても歯がたたないだろーな…ムリしても死んじゃオシマイだ。

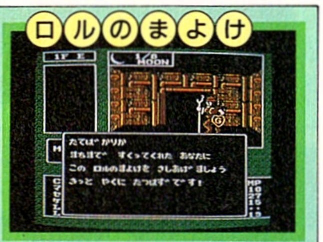
アイテムは全部そろっているかい? 仲魔もガラッと入れかえよーぜっ!!







ロルのまよけ



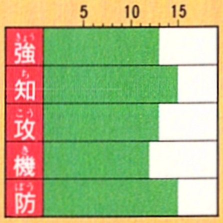
○もう一度、門番のガルに会いに行こう! ロルの魔除をくれるはずだ。これはロキを倒す最重要アイテムだ

ロキ



使う魔法

- ○サイクロン
- ○ブリズ
- ○呪いをかける



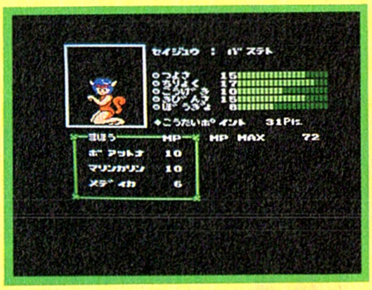
知力が高いので、かなり強い魔法をつかってくるぞ。特に呪いをかけるってヤツは最悪で、かけられると動けなくなり戦闘不能の状態になってしまう。門番ガルのくれるロルの魔除けは絶対に必要なものだねっ!! コイツを倒すと手に入るあら玉は、この先マズルカの回廊でエレベーターを作動させるアイテムだ。

どーでもいーけど、どーしてこーんなにひろいのだぁーっ!! さすがのボクもめげてしまいそうであった。それに敵もやったら大人数でせめてくるんで、思わずオートを使いたくなっちまうんだなぁだけど、手を抜いちゃイケないぜ! このへんに出てくるヤツは、もうケルベロスもお手上げの連中だからね! さっそくより強い仲魔をつくっておくことが大切なんだぜ。お世話になったケルベロスも合体させてバステトくらいのを作っておかなくちゃなんない。それから、ヴァルハラの中には、ワープゾーンや謎の十字路など、知らないでトコトコ行ってると、とーんでもナイ方向に向ってる…なんてゆーポイントもあるんだ。よーくマップを見て進まないと、目的地はどーんどん遠くなってゆくのであった!!

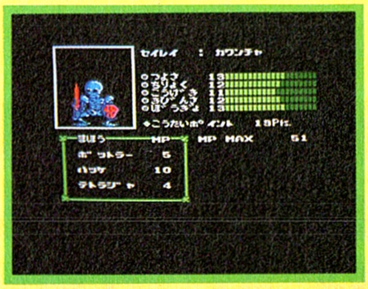
対ロキ

必勝フォーメーション!

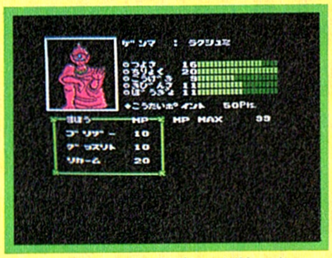
対ロキ戦の時のボクのレベルは26だったかな。メンバーはバステト・カワンチャ・ラカシュミとゆう顔ぶれ。バステトはボアットナの攻撃がとても有効、メディカも使えるのでも一思いきりコイツにたよってしまった。ラクシュミがいるので、もし誰かが死んでも大丈夫ってゆ安心感があったんだよね。もちろんロルの魔除けなしには戦うことはできないぜっ!!



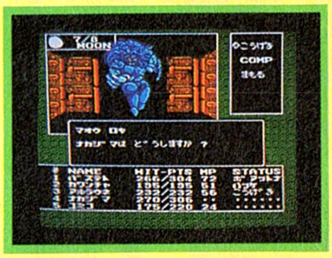
◆先頭はバステトで行こう!! とにかく最初はボアットナ。仲魔の様子を見てメディカを使うMPがなくなっても、HPが高いので安心な頼れるヤツだ!!



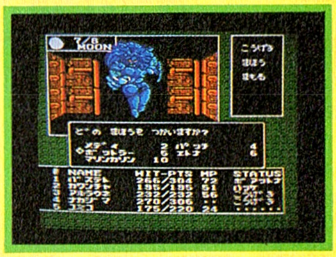
◆2番手はカワンチャ。最初はハッケを使う。MPがなくなったら、攻撃にかえてゆく。ときどき様子を見て、メディカをかけてあげようぜっ!!



◆ラクシュミは、攻撃の魔法を持っていないのでとりあえず攻撃でゆこう。リカームはまあ保険みたいなモンだね



◆4番目は、ここまで来てもひたすら攻撃のみの中島なのであった。まぁねCoMのためにいるよーなモンだから…

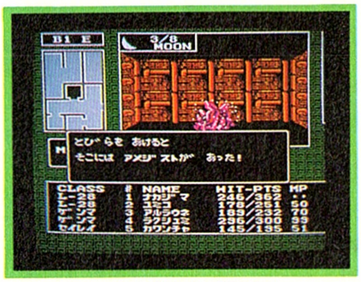


◆弓子はここでもやはりポットラーで行くべし! でも彼女って意外に強くて、たよりになるんだよね。

急がば回って、取るアイテム!!

このつづきは次号で!! 期待してちょ

あーしんどぉー!! やっぱりナムコさんの作るゲームは奥が深いよなぁ…。ファミスタにしろこの女神転生にしろ、さすがなモンです。この分じゃファミスタ2もかなり期待できそーな気がする…、あーわくわくすんなぁ楽しみだなぁー、早くでろでろファミスタ2!! あっいけなねぇ~! ついワルノリしてしまうボクでした。反省!! ところで今回、ヴァルハラまでをあれこれ指南してきたワケなんだけど、ここではロキを倒すことだけが目的じゃあないんだよね。この先のエリアで、どーしたって必要になってくるアイテムが、あれこれとかくされているんだな。それから、ここまでと、このあととでは敵の強さがおもいっきり上がってるから、ここでシンボウしてレベルアップをしておくことも大切なワケだ。こっから先は、天空の城を作動させて移動したり、ワープゾーンを使ったり、行動範囲がどっさり広がってくるからマップをキチンと把握しているかどうかも重要なポイントになってくるぜ。はっきり言って、このあたりまではまだまだ序の口。マズルカ以後では、敵の悪魔も5匹以上で出てくることが多い! きびんさも重要になるぞ。とにかく、マップを片手にゲームを進めるっつーのは基本。それから各エリアごとに、武器を最強のモンにしておくように。あと大切なコトって言ったらめんどくさがんないで、小マメに邪教の館に行って、新しい仲魔を作ってゆくこと。ホントこれだけは守ってほしーっ!! んもーアトわかんないコトがあったら、ハガキを送ってみてちょ!! 何でも答える自信はあるぜっ!!



◆アメジストは一回に一個しか持てないが何度でも取ることができる。敵に渡すと必ず逃げることができるし、ラグの店ではお金がわりになる便利で重要なアイテムだ。

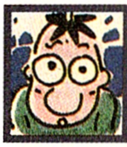


◆つよさ15以上なら、リックを救い出すことができる。リックの腕輪は対ルシファーの時にいるアイテムを得るのに使う



◆ここでは魔ッ貨のかわりにアメジストが必要。アレスの首飾りは、マズルカでの必要アイテムだ、忘れずに入手するべし!!





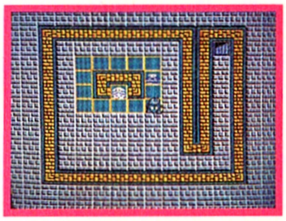
メカ生体ゾイド

GAMER プッツンくろす

RPGとシューティングのまぜご飯みたいなゾイド。謎解きもさることながら、敵との戦闘テクニックをみがかないとなりませぬよっ！



Q 町や砦って、探すのめんどうじゃない！ 私、外の敵とばっか遊んでゲームが進まないの。すんなり行けるように地図見せて！ 埼玉県・石川ひとみ



物語は大陸の右端にある首都から始まるのだ！

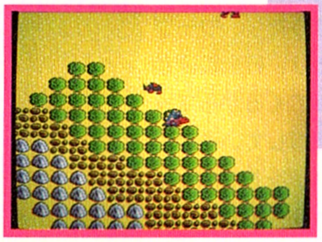
地図を見てから歩き出そう

A そうでしょーっ！ やっぱりどんなゲームでも地図があるかないかで、展開が変りますよね。特にゾイドは山合いを進まないと行けない場所なんかあって、ゲーム歴の浅い方などつらいものがありますでございましょ。簡単ですが参考にしてください。



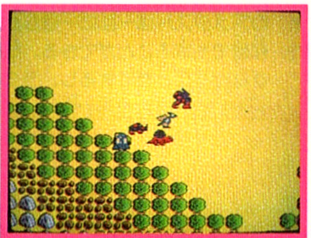
敵を倒さずあんごうが聞けるのはここだけっ！

Q どーにかなんないのーっ！ あの敵キャラたち。とくにアイアンコングが問題なんだよなっ。貢ぎ物として一等兵のあんごう教えるから、よろしくたのむよっ！ 山口県・中村実



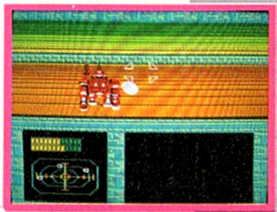
勝つための戦い方だ！

A はい。では敵の行動パターンをさぐってみましょう。動きが読めればもうこっちのものです。



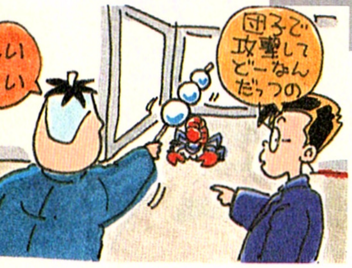
マップ面の敵は逃げるが勝。見えない敵もいるので御用心。

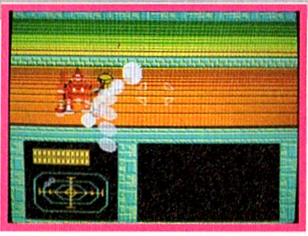
逃げれない時はサラマンダーで引き寄せスクロール消し。

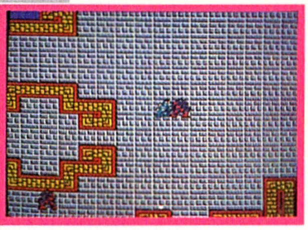


敵の弾に注目！ 画面の右方向に飛んできたらとても不利！ セレクトでデータ画面にもどし逃げよう！

自分の打つ弾は左側の敵に当りやすい。敵の動きに合せて左右に動き、流すように打とうね！



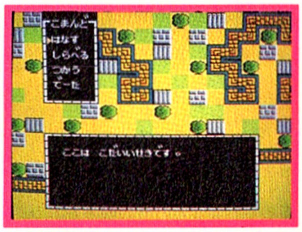




敵と接する時は上のように。不利なパターンになったら逃げだし、敵との接し方をかえてみようっ!!

Q ウルトラザウルスを仲間にしたいんですけど、どこにもパーツがみあたらないんです。だいたいでいいからおしえてちょ！ 愛知県・高橋貴之

彼はみしらぬ島に





大陸の北西へどんどん進むと、古代遺跡のある島。重要ヒントが貰える！



西のはてにある地下工場。博士はこの工場のどこかに。

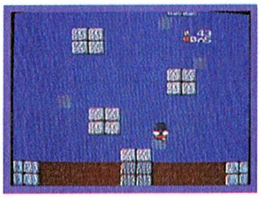
A パーツは大陸を北に進んだ島々にあるんです。北の海はとてつもなく広く、ひとつの島をみつけるにもかなりやっかいです。あっそれから、ウルトラザウルスを作る博士もここにいます。

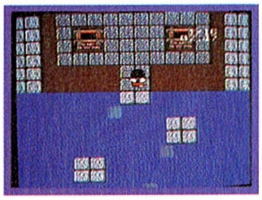
奇々界々　オイラはぜったい渡らないっ！

Q みそさんに質問！　ぼくは奇々界々のマップの中にある川を渡り切ったことが一度もありません。あの川を渡ると何があるんですか、どーしたらウマく渡れるんですか？　貢ぎ物・ふかしいも　吉岡隆志



あーあれねえ…、渡ってもナーンもねーよって、ホントだぜっ!! たーだマップがループしてて、もーつかれてたどりつくだけだぜっ!! それにあの飛び石って、ちゃーんと渡ってんのにおっこっちゃったりしちまうんでアタマくんだよ!! オイラは渡ろうなんて、思わねーってのっ!!





○とにかく難しい飛び石渡り。コレだけで、身も心もボロボロになることでしょう。

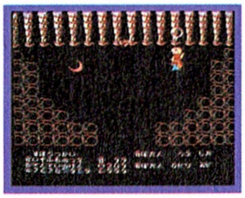
○せっかく渡っても、ナンてこたぁありません。フツーに来てもココには来られるんだ。

シェラザード　魔界の謎の秘密が知りたいっ

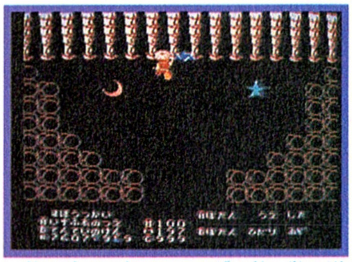
Q ぼくは、ずーっとずっとシェラザードをやっているんです。が、どうしても魔界の謎がとけなくて、今一歩のトコロで行きずまっています。どーかお助けと!!　貢ぎ物・栗　長野県・杉山雅貴(12歳)



うーん、あの謎自体は君にもだいたいわかってると思うの。だけどそこは赤い月から打ったときに何の手ゴタエもないのがワナなのよ。



○まず、メッセージどうりに赤い月を撃つ。何の手ごたえもナイね



○赤い月から撃ったら、次に青い星の所へ行きまた上に向って撃つ。するとまん中あたりに、星が出てくるでしょ、この星が青色のときに再び撃つと…。

ドラクエIII　誰もが気になるドラクエIII情報

Q 発売が正式に発表された日から、私の頭の中はドラクエIII一色なの。どんな小さなコトでもいいから、ドラクエIIIの情報教えて！　貢ぎ物・デートしてあげるっ！　岩手県・長崎智子(16歳)



ドラクエのことならば、ワシにまかせなさい！　でも、ゲームができあがっとらんから、アブナイ情報なんて、全然ナイっ！　ちょうど、最後の詰め段階まできとるとゆー話じゃ。



○ゲームをより面白いモノにするため、堀井さんは京王プラザホテルに、カンヅメになっとるらしい。期待して待っててておくれ。



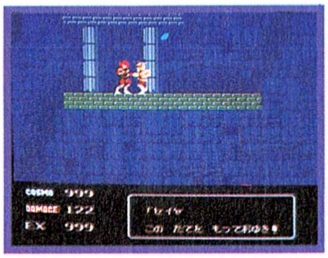
聖闘士星矢　マリンちゃん！　盾をおくれ!!

Q お元気ですか？　中野さん！　私はアテナの盾が取れなくて、今だに苦しんでおります。敵はすべて倒したのに、盾なんてどこにもない！　どーしたらいいの？　貢ぎ物・パフパフ　奈良県・内野裕子



お久しぶり、のバラリスです。星矢の事なら何でも聞いて下さい！　えっ？　アテナの盾ですか？　アテナの盾はマリンが持っているハズだよ。マリンには会ったかな？

○サンクチュアリをくまなく探すとマリンが現れた！　そばへ行って話しかけよう！　すると盾を渡してくれるゾ！



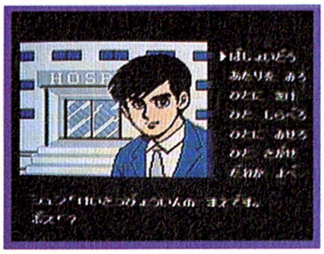


オホーツクに消ゆ　会ってくれなきゃダメなのぉ♡

Q 夕張炭鉱で真紀子さんを救出したまでは、調子よかったのですが彼女を病院に連れていって、そこから動けなくなってしまいました。どーしてなのですか？　貢ぎ物・えんぴつ　川端貴美子(15歳)



彼女のことが心配でシュンちゃんが動けないんだなぁ、そいじゃ病院のTel番号を聞いておきましょ♡





○病院の電話番号を聞いておけば、シュンちゃんも安心、時々病院にTelしてみましょう。

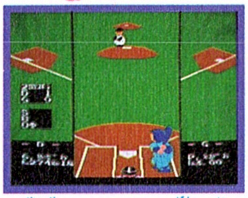
○シュンちゃんは、真紀子さんに気があるみたい、本当は捜査に私情は禁物よね!!

ファミスタ　ドラサンズの必勝法教えます！

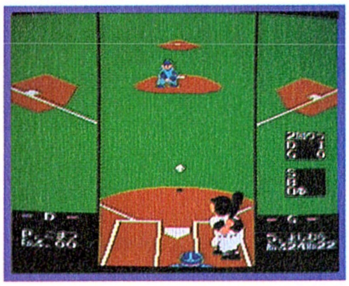
Q このまえのテク道場でWチームの必勝法を教えていただきましたが、中日ファンのボクにどーかDチームの必勝法を教えて下さい文二さんお願いします。　貢ぎ物・下じき　島根県・広沢正文(14歳)



Dチームの打線は、ひらの、うの、げいりに期待しよう！　打線はイマイチだが投手陣がなかなかのモノ。勝つも負けるも投手しだいだ。4人の投球術を覚えれば優勝できる！



○代打のやざわを6番に入れて先発で使っちゃおう！　多少は戦力アップになるぜ！



○こまつの投球術を完ペキにマスターすれば恐いものなし。速球と変化球を折りまぜて三振をとろう。

必勝テク道場

エルナークの財宝　出口はナント池の中だった!?

Q 誰かぁ! エルナークの財宝をやった人はいませんかぁ? ボクは3面の出口が見つからなくてクリアできないんだよほーい! 早く先に進みたいっ。教えてくれっ。貢ぎ物・牛肉弁当　長崎県・山口守



きゃっ! 貢ぎ物がウレシイな♡ 毎日毎日カニチャーハンばっかりで飽きて来たトコロなの。さっそく3面のクリアの仕方を教えちゃう!! まず、神の石を取ったら、2本並んだ木の下の神様にあげてね。そうすると魔法の葉がもらえるから、池の左の方へ行ってちょうだい。そうすれば池の上を勝手に歩いていって、自動的に4面へ進めるのよっ♡



⊙2本並んだ木の右側でBボタンを使うと神様に会えるわよ。



⊙そして、池の左横に立つとスイスイ池を渡って3面クリア!!

ヘラクレスの栄光　灯台もと暗し! 入江はココだ

Q 船があるという、タソスの入江が見つかりません! 海の近くはずいぶん探したんですけど…。一体どこがタソスの入江なんですか? MR.CROSS HELP ME! 貢ぎ物・KISS　CRISTINE・星野



ハーフの方でしょうか。思わず顔がほころんでしまいます。さて、お答えの方ですが実はスタート地点にある港こそ、あなた様が探しておられる入江なのでございます。





⊙ココがタソスの入江なのです。あまりにも意外すぎて、気が付かない方も多いのでは…。

消えたプリンセス　五種の神器シリーズ—PART2

Q 消えプリの攻略を続けて下さってありがとうございます。ついでにアムラビ法典のありかも教えて頂けませんでしょうか。ついでにシリーズ化してもらえるとうれしい限りです。　三重県・今井健二



隠れファンが多い消えプリはオレもやったぜ!! しっかし五種の神器のありかがわかりにくいの何のって!! こーなりゃ最後までテッテー的に教えてやろーじゃねーか。三つめの神器、アムラビ法典は某A町の本屋にあるんだゼイ! おっとその前に、オメーは松茸持ってってか? コレがないと本屋の中には入れてもらえない。持ってなかったららくがき町に戻ってとっとと取ってこいよ!!



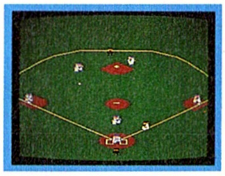
⊙あげは町でハシゴを買い、地下から塔のある場所へ出よう! 左端のピンク色の屋根が本屋だ!!

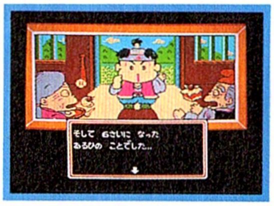
ゲーマー　最も得意なジャンルはコレだ!!

Q 門弟になりたくていつもハガキを出そうとしている私ですが、どのゲームをどのゲーマーに質問していいかわからず悩んでおります。どーかゲーマーの皆様、得意なジャンルを教えて下さい。吉川美千雄



だうも、最近、受験勉強に励んでいる陽一れす。さて、吉川くんの質問にさっそく答えまひょう。まずRPG、AVG関係は松っちゃん、くろす、ファニーが得意としてます。アクションゲームは、やっぱりターミネーター辻とわらひです。スポーツものはみそと文二。まぁこの2人とキャピーはなんでもござれだよん!

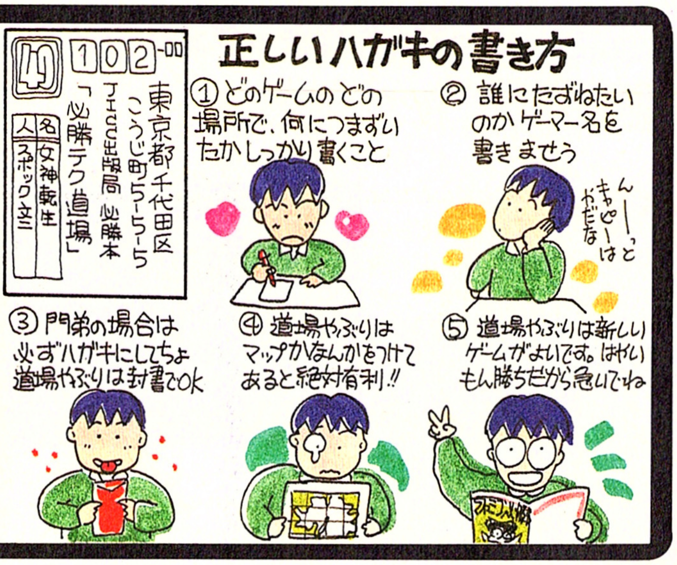




⊙ファミスタだったらスポック文二とチャッキリみそ、この2人はハッキリいって極めてます。(ザ・プロフェッショナルをヨロシク!)
⊙ドラクエシリーズは亀仙松っちゃんにおまかせっ!

門弟求む!!

その日の朝、私はあるゲームのささやきで瞳を開いた。夢の中での予想とうらはらに心地よい目覚めだった。意識が現実の世界にもどるにつれ、せっぱつまった自分の立場を認識できた。「あっ! 寝ちゃった!!」あと8分で必テクの〆切。みんなは原稿を終えもういない。朝霧が冷汗に変りかけていた。皆様のハガキお待ちします。



道場やぶりだー!

おまえさん。どぉーしてこう、筋の通った道場やぶりさんがいないんでしょーね?
そうさなぁー。あんまりうめえーもん食ってねぇーんじゃねぇーか?
いやだよ、おまえさんたらっ!! アハハ。今号はここまで来号の募集をお楽しみに!!


東芝EMIの任天堂ファミリーコンピュータ™用カセットです。
やっぱりゾイドはすごい
興奮絶好調
ボクは、本気になって戦った。
噂は本当だった。バトルスケールの大きさ、
つぎつぎに登場するメカキャラクター、そしてストーリー展開……。
どれをとっても、ボクを本気にさせる興奮の連続だ。
360°の戦場で自ら戦って道を切りひらいてゆく。
共和国の危機を救うのは、誰だ?
ボクか、それともキミか。
旧共和国城塞の地下奥深く。
MKIIになるための何かがもらえる。
おしい やられてしまった。
わしは もうたたかえぬ。
そのかわり おまえにこれをやろう。
帝国側の編隊内容。
アイアンコングと
サーベルタイガーの混成編隊。
HEIGHT 11.5m
WEIGHT 187t
SPEED 150Km/h
OFFENCE 200
DEFENCE 300
城塞地下における
アイアンコングとのバトル。
共和国側の編隊内容。右下の
データはサラマンダー。
GOJULAS
SALAMANDER
HEIGHT 17.1m
WEIGHT 100t
SPEED M2.0
OFFENCE 425
DEFENCE 633
★バトルステージは24×24(576面、地下と要さいを
ふくめると1,000面以上)の広大なマップ。
★1メガROM+64kSRAMの大容量カセット。
★勝利の決め手は、勇気と冷静な頭脳プレー。
★キミがいままで経験したすべての
ゲーム要素がつまっている。
帝国軍森林地帯の覇王
サーベルタイガーとのバトル。
発売中!!
希望小売価格
¥5,300
いよいよ大詰め。ゼネバスとの
対決も近いぞ!!
スーパーマルチゲーム・ゾイド
ZOIDS
■中央大陸の戦い■FS-2006G(TFS-ZD)
©1987東芝EMI/TOMY ZOIDS
※画面の写真は、すべて開発中のものです。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
MSXはアスキーの商標です。
ZOIDS
「中央大陸の戦い」
MSX2
11月下旬発売予定
¥5,800
●ゾイドテレホンカード〈6種〉
限定発売中 各¥980
テレホンカードのお問い合わせは
03-847-1491
売切れの場合は御容赦ください。
●ゾイドバトルミュージック
カセットテープ
好評発売中
¥2,500
音楽監督 久石譲
発売元:TOMY
TOEMILAND
■お問い合わせは:東芝EMI株式会社・第II営業本部/〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル☎03(847)1491/第II営業本部・東京営業部 ☎03(843)5081/第II営業本部・大阪営業部☎06(376)4131/名古屋支店☎052(221)8226/福岡支店☎092(713)1251/仙台支店☎022(227)8211/札幌支店☎011(241)3713
※価格はすべて希望小売価格です。



インドラの光

コトブキシステム	カセット
10月20日	バッテリーバックアップ機能つき
¥5,300	

文／プロフェッサー来宮

徹夜して朝。外が明るい。さすがインドラの「光」

RPGファン待望のバッテリーバックアップが「ドラクエⅢ」に先がけ「インドラの光」で実現した。これにより今までRPGロムタイプに付きものだった悩みの種である「復活の呪文」を書き写すことがなくなったのだ。これでRPGがぐっと楽になったぞ！

1.バッテリーバックアップだ

RPGといえばなんと言っても「ドラクエ」と思う人がほとんどであるが、ここにきてRPGもかなり細分化されてきているように思える。ダンジョン主体のもの、アクション&RPGなどさまざまなRPGゲームが出ているが、そういう意味ではこの「インドラの光」は「ドラクエ」系の基本的なRPGの流れをくんでいるといえよう。しかし特筆すべきはバックアップが着いていることで、これによって今までわれわれゲーマーが常に泣かされてきた"呪文のまちがい"は完璧になくなり、一発スタートが実現したことだ。

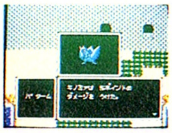


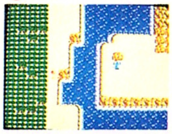
2.敵キャラの動きがわかる！

今までの大半のRPGでは敵キャラは全く見えなかったが、このゲームはすべての敵キャラの動きが画面に出る。これによってレベルの段階に従って敵キャラを回避したり、わざとはまっていって経験値をあげることができる。岩を動かしたり、十字架によって洞窟が出現するのも面白い。「ゼルダの伝説」を思わず思い出してしまいRPGファンの僕としては楽しい限りであるが、このゲームのキーポイントもこの洞窟を捜すことにあるのだ。洞窟には隠し金のほか、呪文を教えてくれる術使いや道具屋、宿屋などがある。また「ドラクエⅡ」では登場人物が3人であったが、この「インドラの光」ではなんと6人以上の仲間が登場する。その仲間たちがポイントポイントで出現し、一緒に戦い、そして知らないうちに消えていくのである。

1

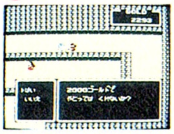
おじいさんとおばあさんの話を聞き旅のしたくができたらさあ出陣!!

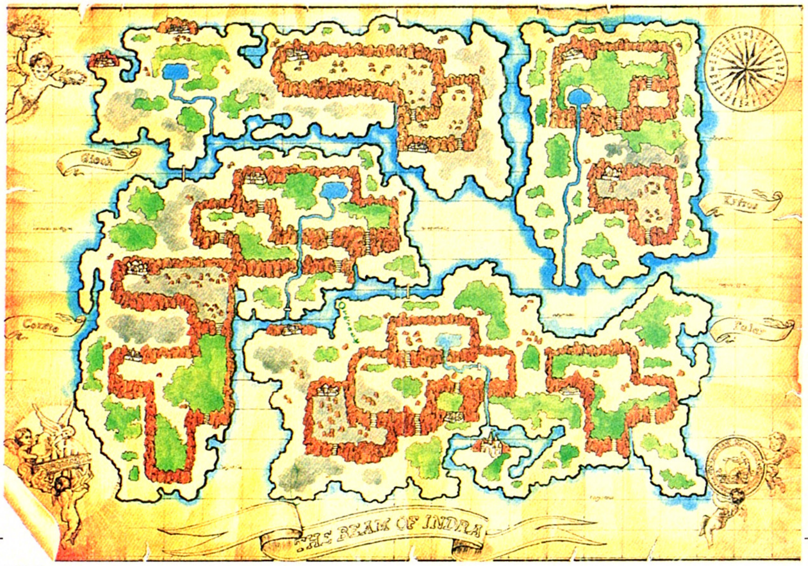
2

こいつは強い！　しかしいつまでも逃げてばかりもいられねえぜい!!

3

動かせそうな岩を見たら、さあトライ！中はお金でザックザック!?

4

低いレベルの頃は洞窟のGがなんといってもお得！見逃さぬように

5

お金の無い時に会うと、「せこいやつだなあ」なんて言われちゃう



◀ファレイの国は、こんな形をしてる。プレイしててもそんなに「広い!!」という印象は受けないが、各地を探索するまでには十分時間をかけて。右ページの街のマップと合わせて使うとスーゴク便利！（なはず）

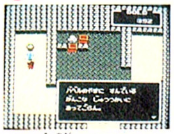
〈おもなアイテム〉	
やくそう	体力を回復させてくれる
ちからのもと	やくそう同様、体力回復
パン	やくそうより回復力が少ない
イモリのシッポ	魔力を回復させてくれる
ヤクソウ	体力を逆に奪い取られる
さけ	2回飲むと体力が下がる
ランタン	洞窟内を明るく照らす
おうごんの弓	ドラゴンを倒すのに必要
ガラスのつえ	ランが持つ武器
赤い羽	実はこれが後で重要になる
〈おもな魔法〉	
リメド	体力を回復
ゼリメド	リメドより回復値は大
デムーブ	分身を作り2度攻撃できる

すぐに役に立つ!! 敵キャラ一覧表

画像	名前	①	②	③	④	⑤
	アミーム	平地	2	2～5	8～16	アメーバ的なモンスター。とても弱い
	スナルデン	平地	4	3～6	14～22	ヘルメットのようなキャラ。意外に弱い
	モリネズミ	森林	5	3～6	18～25	結構恐そうだが実はそれほどでもない
	ハットハット	森林	10	6～9	36～42	コウモリで攻撃をかわすのがうまい
	カマサソリ	森林	12	8～11	54～65	カマキリとサソリが合体。結構強い
	パターム	平地	13	7～10	41～47	かなり強いがお金をたくさん持っている
	スナガメ	砂漠	8	5～8	30～38	カメだから砂漠にいても恐くない
	アジロン	砂漠	15	8～11	61～67	こいつは金縛りの術を使う要注意だ
	コブリュウ	砂漠	17	9～10	82～87	攻撃を封じ込められてしまうことがある
	アングラン	洞窟	17	9～12	121～129	慣れてしまえば恐くないモンスター
	ツノカブト	洞窟	20	11～14	145～150	カブトだけに防御力は天下一品だ
	ゼム	洞窟	21	11～14	128～154	術を使いまわりを闇に変えてしまう
	ニッカー	洞窟	27	14～17	162～182	これは実に強い。強い武器でないとダメ

表の見方＋解説

データと数値は①生息地　②敵のHP　③倒した時に得られる経験値　④倒した時に得られる金額（ゴールド）⑥一言コメントを表わす。


6 つい見逃してしまいそうなこのバアサン。実は重要人物ナノダ!!


7 これを覚えれば千人力! 術使いを探し出して色色な術を覚えるべし


8 第一関門突破のカギを握る「銀の矢」。あるモノと組合わせて使う

3.大まかなストーリー

最初持っているのは100ゴールドの金とナイフ、皮の楯、皮のよろいである。薬を2、3個買ってファレイ城を出るのだが、先の「ヘラクレスの栄光」同様レベルアップにはさほど苦労しない。なんと2番目のゼラーナの町では、早くも相棒を見つけることができる。最初の関門はドラゴンだが、これをやっつけないと3番目の相棒であるラン（女の子）は出現しない。2番目の相棒ザバは力持ち、ランは魔力が強いのだ。術使いの言葉を教えてもらわないと術はいつまでたっても使うことはできない。今までのRPGのようにレベルがあがれば魔法を覚えるというわけにはいかないのだ。しかし初期段階において術に対して神経質になることはない。隠し金などでお金がドンドンたまるから武装を皮→銅→はがね→銀とパワーアップさせていけば術など使わなくても十分レベルアップできる。各ポイントのボスモンスターをやっつけると像がもらえる。この像を3つそろえることが大切なのだ。

4.最短テクニックはこれだ！

このRPGはとにかく金には不自由しないリッチなゲームと言える。城から出て岩を見つければとにかく動かしてみよう。お金は敵キャラを倒してかせぐより洞窟で見つける方が断然スピーディーだ。2000ゴールド以上たまったらゼラーナの町で力持ちのザバを相棒に雇うのだ。2人になったら力も2倍。敵は複数で出現することはなく、必ず1匹で出現するから2人いれば2度の攻撃をすることと同じになるのだ。各町には礼拝堂があるが小きざみに懺悔すべきだ。懺悔すればバッテリーバックアップ機能によりそこまでのデータがセーブされるのである。これは全くありがたい機能で今まで「復活の呪文」の恐ろしいばかりの長さに悩まされていたRPGファンにとってこれはまさに“会心の一撃”といえる。たとえ死んでもスタートボタンを押すだけでセーブした地点から再びはじめることができるのだ。また術使いの言葉はリキュームの町のどこかにいるばあさんに紹介してもらえばバベルの山のとある洞窟で教えてもらうことができる。とにかくRPG初心者から熟練者まで幅広く、しかも手軽に楽しめるRPGだ。これは一見の価値あり。

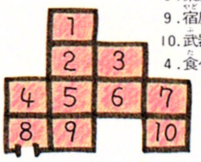
こっちも役に立つ!! 街のマップ

ファレイ



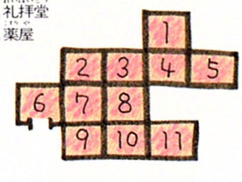
1.王様
3.スタート地点
6.武器屋
10.宿屋
13.食べ物屋
14.薬
15.礼拝堂

ゼラーナ



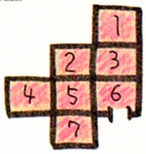
1.道具屋
5.礼拝堂
6.薬屋
9.宿屋
10.武器屋
4.食べ物屋

ビシュー

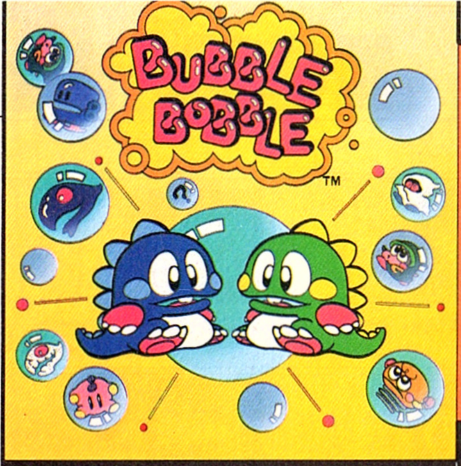


1.宿屋
2.食べ物屋
7.武器屋・道具屋
9.礼拝堂
11.薬屋

リキューム



1.道具屋
2.食べ物屋
3.宿屋・薬屋
4.武器屋
6.礼拝堂



バブルボブル

タイトー	ディスク(両面)
10月31日	ディスクによるクイックセーブ機能つき(16面以降5回まで)
¥3,500(特製ポシェットつき)	

文／カリスマ

[STORY OF BUBBLE BOBBLE] ストーリー

★ある日、コワーイ魔法使いがいる森に迷いこんでしまったバブルンとボブルンは、いっしょにいた女の子ベティーちゃんとパティちゃんを、魔法使いに連れ去られてしまった。行け！ バブルボブル.!!

"スーパー"もついてる!!

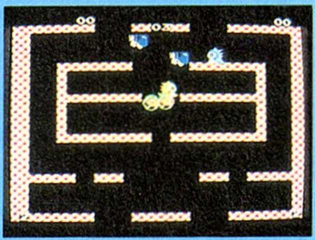
不朽の名性が放つ、ビビッドなゲームの「味」

ヤア！ 私、初登場のカリスマです。さっそく紹介するぜバブルボブル。このソフトは、飛んだり跳ねたりなんでもござれの思考型アクションゲームだ。表裏合わせて300近くの面をバブルンとボブルンを使ってクリアーしていく。敵の倒し方の基本は、泡を吐いて敵を閉じ込めて角や背びれで割ってやっつける！ すると敵はフードに変って落ちてくるからそれを取ると点数が入る。（面が進むと点も高くなるぞ！）ボクの感想としては、かなり遊び心をくすぐるゲームだね。気になる面構成やキャラもアーケード版とほぼ同じ。アイテムもフードも70種のパワーUP&お助けアイテム28種とかなり多いし2人同時プレイができるから仲の悪い友だちとでもこれをやれば仲よくなることうけあい。しかも表面の真のエンディングをクリアーすると、ごほうびとして裏面のスーパーバブルボブルが楽しめちゃうとゆうオマケつきだぜ。そうそう、忘れちゃいけないのがセーブすることだ。どーゆうことかとゆーと16面以後5回にわたってセーブすることが出きる。つまりある面で条件をそろえないと100面のボスにあえないのだ。だからセーブが必要なのだ。ウーンさすがタイトーさんやってくれるぜ。ひさびさにハイスコアや攻略法を気にせずに楽しめるゲームだと思うよ。でも面が進めばトーゼン難しくなってくるから仲間と協力して早くクリアー出きるようにガンバッテくれ。

いつまでもつき合おう 7つの基本テク

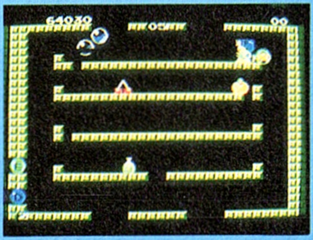
知れば知るほど奥がある。ゲームの愛すべき主役たち

①ふみつぶし



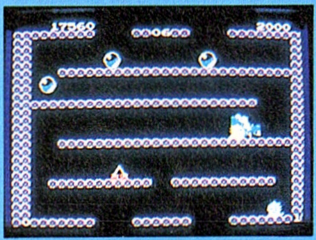
一番簡単な技で上から敵の入ってる泡をボディプレスで割る。あせらずにゆっくり割って行こうぜ。

②押しつぶし



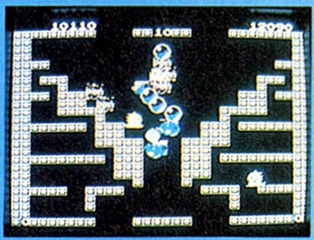
これは、敵の入っている泡をカベに押しつけて割るもので一定の面でしか出きない技だ。

③突進割り



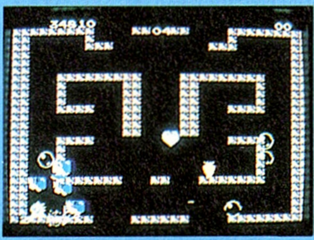
前方にいきおいよく走りつづけて"力"で割る技で味方とはさみうちでやるといいかもね。

④連鎖割り



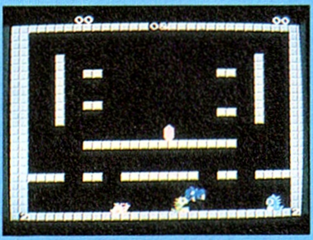
泡をくっつけて連鎖的にまとめて割る上級テクニックだ。泡をいっぺんに割る時によくつかう。

⑤反転まとめ割り



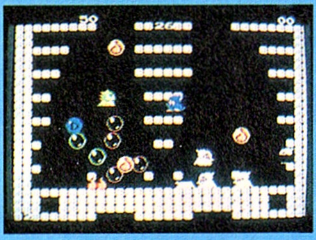
自分の方向に流れてくる泡をあつめて自分を反転させて背びれで一気に割るテク。あんまり使わない。

⑥かぶりつき



敵に当たるスレスレの所で泡を吐くと泡に入る間もなく敵が倒れるとゆーハイテク。タイミングが重要な技だ。

⑦泡乗り



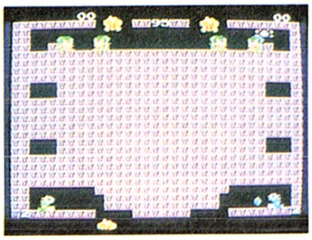
実は一番大切なテクでジャンプボタンを押しっぱなしで泡にのって跳ねる技。上にいる敵やアイテム取りに使う。

全100面だっ思いっきし遊べ 〔初級、中級、上級。それぞれの楽しみ〕

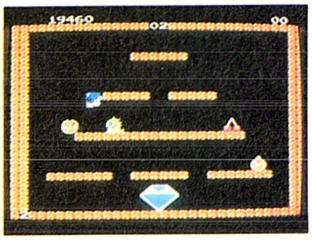


★まず、割りまくり！

な～にも考えずただ割りまくる これは先の面がすぐに見れるし敵キャラの動きを見切るのにベスト。 さあ割って割って割りまくれ



やっぱり1人より2人で割りまくった方がいいね。協力しあって敵をわけて倒せば早くクリアー出きるしめんどうな時は友だちにまかせられるし。

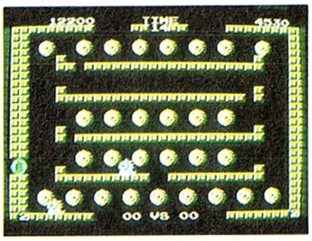


まあ、1人でプレイする時は落着いて遊ぼう。でも、あまりゆっくりしてると無敵のスカルモンスターが出てきちゃうから注意しよう。

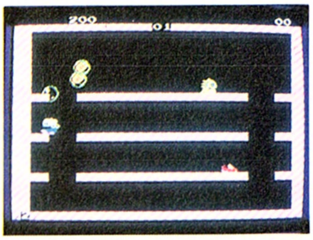


★アイテム集めだ～

面と敵に慣れたらアイテム取りに専念するべし！70+29のアイテムを制覇すればもう敵ナシだぜ。 パシバシ出して取りまくろう。



アイテムの中で一番おいしいのがホーリーウォータ（ボーナス）だ。花や音符などが2～100くらい出て来て全部取ると10万点ボーナスが入るぞ！

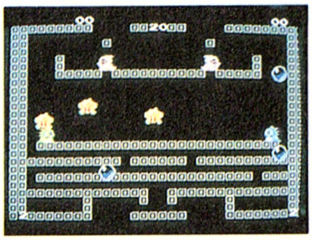


これがウワサのパワーUPアイテムだ。キャンディー3種類とシューズで取るとそれぞれにパワーUPするぜ。1回死ぬと元にもどっちゃうぜ。

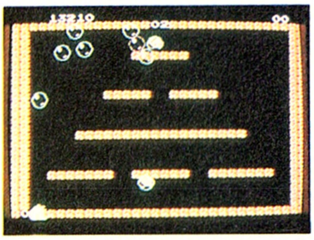


★ザ・テクニックマン

マイキャラをうまく動かすことが面クリの条件だからいろいろな動きのテクを身につけて。さあ、めざそう最終面！



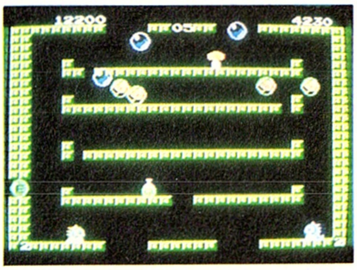
敵に当らないように気を付けながら泡を吐く「逃テク」だ。逃げながらうまく敵をとじこめてすばやく割ることが出きるようになれば後でラクになるよ



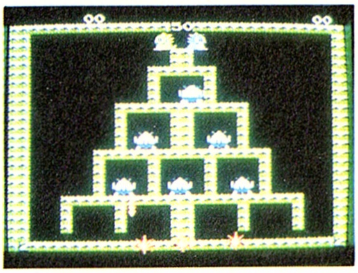
壁にはすりぬけられる所がある。それをうまく利用したテクが壁ぬけだ。かぶりつきと一緒に使うことが多く覚えるとけっこう役立つテクだ。

♥アハハ★思わず笑った「遊技」あのプレイこのプレイ！

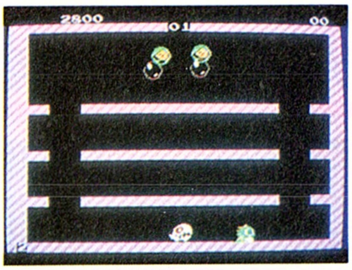
遊技なんて名づけたからには楽しく面白くが条件だ。そこでボクが勧める面白プレイだ。2人同時プレイができるとなれば必ずはじまるのが「ジャマ」の嵐だ。アイテムの取り合いやホーリーの数争いに仲間の出したフードをさっさと取ったりワイワイプレイすると楽しいと思うよ。その他にも無敵キャラのスカルからどれだけ長く逃げられるかとか仲間にまかせて跳ね回るだけなどいろいろな遊技があるから自分だけの遊技を作って見てくれ。スゴク楽しいと思うぜ！ END



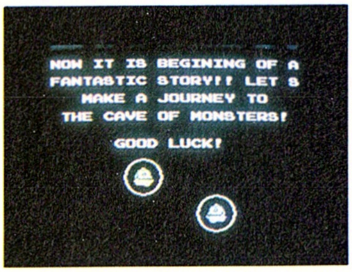
このアイテムはオレのだ。ウ～ン取り合いもけっこうだけど、やりすぎてケンカしないようにね。



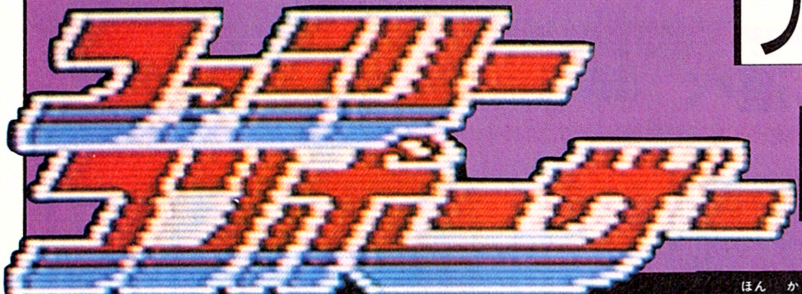
♪僕の名前はボブルン君の名前はバブルン2人合せてバブルボ～ブル～君とボクとでバブルボ～ブル～



ウワ～LLだ～じゃなかったスカルだ～と叫びながら逃げ回るのもまた楽しいものですハイ。



メルヘンな気分いっぱいの画面にカワイイキャラが跳びはねる。ウ～ン大・感・激♥



ファミリーコンポーザー

東京書籍	ディスク(両面)
10月30日発売	オリジナルソング
¥2,980	6曲までセーブ可能

文／松本“ケン坊”謙二

本格派ファミコン作曲ツール誕生！

楽器が弾けなかったり、譜面が読めなかったりでナカナカ近よりにくかった作曲の世界がグッと身近なものになった！ 全くの初心者から音楽なら任せろっつー人まで、誰でも楽しく作曲が楽しめる。音も、ディスクになって前作いきなりミュージシャンからさらにグレードアップ！ ではファミリーコンポーザーがどれだけスゴーイかを話してみよう！

高音質・多機能のダブルパンチ！

なにしろファミリーコンポーザーの音質の良さはオドロキもん！ 今ちまたでハヤっているポータブルキーボードと比べても何ら聞き劣りしない。特にベルやフエのシミュレーションはちょっとたまらない美しさ。やっぱりディスクのイリョクは大きいってなもんだね。さて肝心の機能も盛り沢山！ 作曲をするために必要なものはとりあえず何でも付いてるから、きっと創作意欲をかきたてられるハズ。これ以上をファミコンに望むのはゼータクだろう。作った曲はディスクにセーブしておけるのもこのソフトの良いところ！

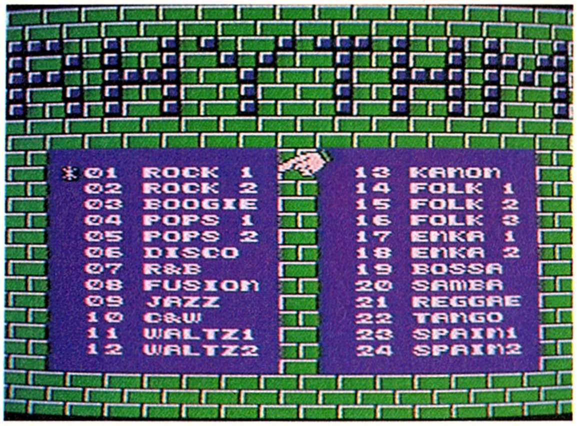


1で作曲、3で登録、4で修正ができるいたれりつくせりのモード構成だ！



同じ曲をリズムだけ変えて聞ける楽しさは、このソフトならではのもの。

ロックから演歌まで24種のリズムが選べる



作曲を始める第一ステップとしてまずはリズムを選ぶ。いきなりミュージシャンでいうと“ワールドリズムマップ”。だいたい世界中の音楽が聞けるのは前作と同じだけど、今回は作曲用のためか、親しみやすい感じのものが中心に選ばれているみたい。どのジャンルもそれぞれ特徴をとらえた伴奏がついていて、“ほうこれがレゲエか”とか言って納得できちゃう。

音色リスト

1 PIANO 1	9 STRING
2 PIANO 2	10 BELL
3 ORGAN	11 BANJO
4 P. ORG	12 HARMON
5 HARPSC	13 ACCORD
6 OBOE	14 FUE
7 CLARIN	
8 BRASS	

グラフィックプレイヤーモード

ファミリーコンポーザーにはなんともシャレたモードがついてて、自分で作ったオリジナル曲を海辺のテラスの風景を見ながら聞くことができる。これがグラフィックモードだ。セーブしてある曲ならどの曲でもOKで、左上に曲名が出るのもなかなかカッコイイ！ 彼女かなんかに“これ俺が作ったんだ”とか言って聞かせるにはもってこいのC調なモードだ。レーザーカラオケのかわりにして歌うのもけっこう悪くない企画だろう。

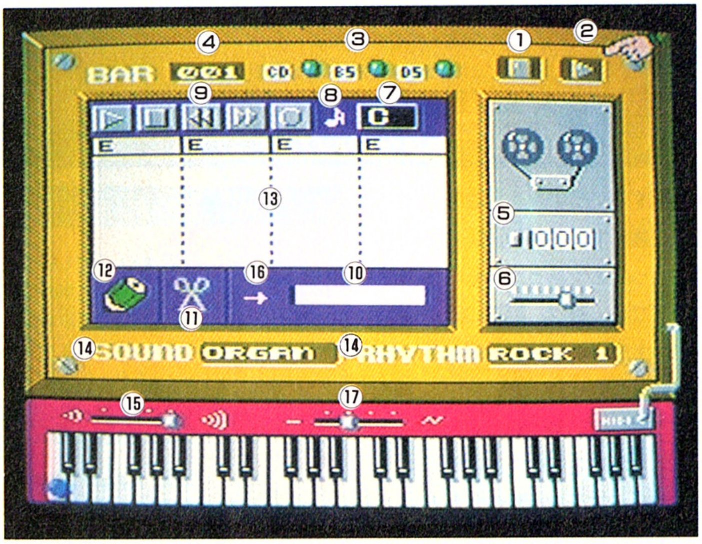


とっても涼しい気分になれる画面で君もリゾート気分を楽しもうネ！



テープレコーダーの再生ボタンにカーソルを合わせて音楽をスタート！

とっつきにくい機能も覚えてしまえば意外にカンタン



一見なにやらわかりにくそうな機能だけど使ってみれば、必要なものばかりできっとすぐに馴れてしまうハズ。能率的に作曲がすすめられるようにスイッチ類がすっきりレイアウトされていて見た目にもすごくキレイ！　手が機能に馴れてくれれば、バチバチ曲が打ち込めるようになるよ。そんじゃ機能を説明しよう。

①メニュースイッチ

メニュー画面にもどりたいときに使うスイッチ。

②リズムスイッチ

リズム画面にもどりたいときはこのスイッチで。

③伴奏スイッチ

左からコード、ベース、ドラム。ランプが消すと音も消える。

④BAR

今、曲が頭から何小節を進行しているのかを表わす。

⑤テープカウンター

カーソルをあわせAボタンを押すと曲の頭にもどる。

⑥テンポコントロール

曲の速さを15段階で調整するスイッチ。録音・再生とも。

⑦音名表示

作曲中のカーソルの位置、演奏中の鳴ってる音を表示する。

⑧音長スイッチ

入力する音の長さを16分、8分、4分、2分音符から選ぶ。

⑨レコーダー部

左より再生、停止、巻き戻し、早送り、録音の機能を表す。

⑩曲の進行表示

今進行している曲の現在位置が全96小節のうち、どのあたりにいるのかが一目でわかる。

⑪コピースイッチ

繰り返しの多いコード進行やメロディーを、任意の場所にコピーできる機能。これで入力の能率が相当アップするハズ。

⑫エンピツカーソル

メロディーグラフで音を入力するときに使う。

⑬メロディーグラフ

作曲するときに音を書きこむためのグラフ。

⑭リズム&音色スイッチ

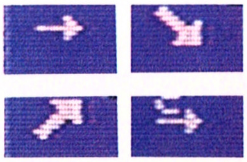
今選択されているリズムと音色が表示される。

⑮ボリュームスイッチ

キーボードの音量を録音・再生中とも4段階で調整できる。聞きやすい音量にセットしよう。

⑯スケールスイッチ

入力できる音階を選ぶ。絶対オンチにならない様にしたり、どんな音でも鳴るようにすることもできる。



⑰ビブラートスイッチ

音をふるえさせるビブラート効果を4段階で調節。あまり短い音符にはかからないので注意。

今までの音楽ソフトとは一味違う!!

ファミリーコンポーザーの親切なところはレベルに合わせて3段階のモードで遊べてしまうこと。全くの初心者はリアルタイム演奏で遊ぶのもいいし、マニアは最大96小節にも及ぶオリジナルのコード進行とメロディーを入力することもできる。オトッキーがアンサンブル重視で4小節に終ってたのに対し、1曲の完成した作品を作れるのがこのソフトのミソだ。最初のうちは仕方無いにしても、必ずコード入力までレベルをあげて欲しい！　きっとこのソフトのありがたさが分かるよ。まずは雑誌にのってる楽譜の丸写しだってイイからね。

★初級

リアルタイム入力

リズム画面で選んだ伴奏に合わせて即興演奏できる。絶対音をはずさないから安心だ。



録音ボタンを押すだけで自由に弾きまくれる。

★中級

グラフ入力

音長と音色を選択したらメロディーグラフのエンピツで音を入力していく。うん画期的！



エンピツカーソルで一音づつ綿密に入力できる。

★上級

コード入力

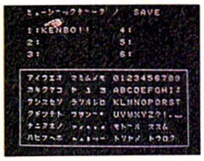
1拍ごとにコード進行が入力できる。音を伸ばしたり、止めたり簡単な編曲もできるのだ。



コードの種類もナカナカ豊富！



テープレコーダーを五線符に変えることも可能。



完成した曲は必ずセーブしておくようにしよう。



覇邪の封印

アスキー	2Mロム
10月23日発売	パスワードによる
¥5,800	コンティニュー

文／RYO II

これぞ正統派といえるRPGなのだ

MSXの覇邪をしこしこやっていたボクのもとに、ファミコンのロムが必本編集部によってもたらされた。MSXのほうだってまだ、メディアのねえちゃんを必死に見つけている最中だというのにファミコンのほうが届いてしまうなんて。ほとんど条件反射でボクはMSXをどかしてそこにファミコンを置いてしまったのであった。新しいものを見るとすぐそちらに飛びつくボクはいわゆるひとつの単なる浮気もの。キミはパブロフの犬を知っているか？

というわけで、そこはRPGの定番地帯である剣と魔法が支配する幻想の異次元なのだ。そこへ悪い魔物が出現して、その世界をぐちゅぐちゅにしてしまったのであった。そこへ現れたのが勇者イアソン。彼は、悪もの達が湧きだしてくるパンドウラの通路に蓋をして悪いやつらを眠らせてしまったのだ。

ところが世の中には、悪いやつらは眠らせない、と思っている人もいるもので、ある日そいつは蓋をとっぱらってしまったのである。

そこで、ボクはその通路に蓋をすべく覇邪の封印を見つけに、その世界をうろつくのであった。

知名度

このゲームでは知名度という新しいステータスが採用されているんだ。これは人気のバロメーターではなく、メンバーの善と悪を示すものだ。いい人を殺したりするとマイナスになって悪人とされ、情報を教えてもらえなかったりするわけだ。

ライセンス

これまた新しい言葉。主人公がある条件を満たして王様に会うとライセンスを取得できる。これで、魔獣どもを倒すと牙を集めることができるようになって、これを牙好きな王様たちにあげると、お金に交換してもらえるのだ。



メイン画面

パソコンでは最初は自分のいる1ブロックしか見えなかったけれど、ファミコンでは3×3になっているので歩きやすい。右下に表示されているのはお金や薬の量だ。



バトルモード画面

Aボタンを押すとこのバトルモードになる。が、相手がいつも悪いやつらばかりとは限らないし、めちゃくちゃ強いばやいもあるから、いつも戦ってばかりはいられないのです。



ステータス画面

セレクトボタンで切り換わる。ここにはメンバーのステータス、武器の能力、知名度、薬などの数字が表示される。武器は時々かじ屋で修理しないと、壊れてしまう。



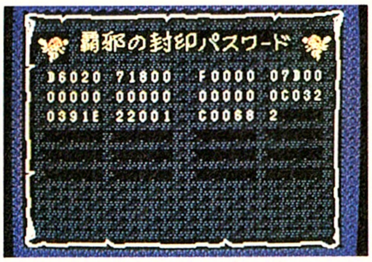
作戦モード画面

Bボタンを押すとこの作戦モードになる。ゲームの最初でもっともお世話になるのが治療とセーブ（ゲームしょり）だ。ただ、治療するためには町で薬を買わないとダメだぜ。



持ち物画面

作戦モードで、もちものをみるを選択するとこの画面になるんだ。摩術品の中には使えば減るものもあるから数の確認はしっかりしておかなければならないんだ。



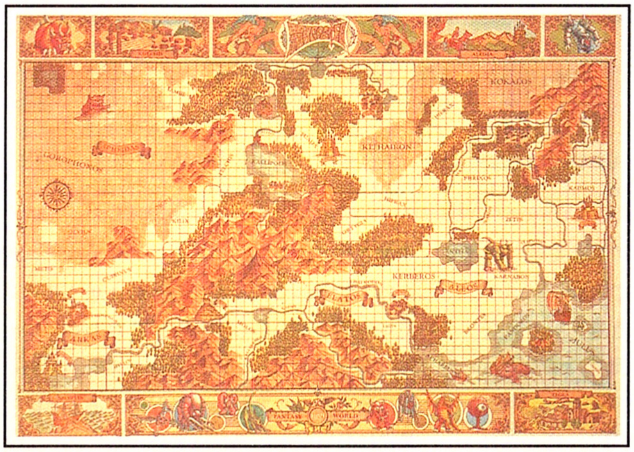
パスワード画面

ゲーム処理をセレクトしこの画面にすると電源を切らない限りパスワードは入力しなくても大丈夫。だから、できるだけこまめにセーブするのが大願成就のための近道なのだ。



これが覇邪ワールドだ

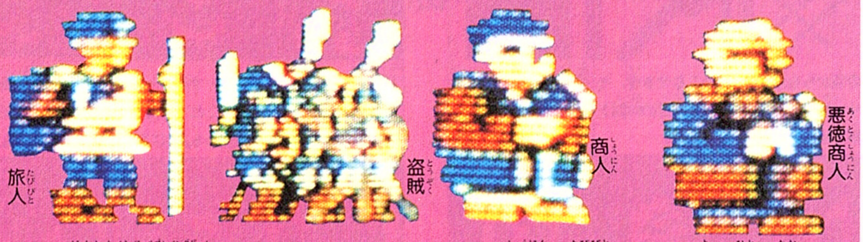
覇邪の封印がパソコンゲームでえらく受けた原因の1つに特製マップと勇者のフィギュア（金属性の人形）があった。このマップには地上の覇邪ワールドが描かれ、1歩1歩がマス目になっていてゲームで1歩進んだら、フィギュアをマップのマス目に合わせて1歩進めればいいようになっているんだ。だから、マップを作る必要はないし、迷子になってしまうこともない。それに「川と山にはさまれたところにその町はあった」なんて情報を得たときはマップを見てだいたいの場所を予測することもできるんだ。パソコンのときは視界が1マスだったのでこのマップは実にありがたかった。ファミコンでは3×3あるけどやはりこのマップは不可欠になるはずだ。マップを見るとわかるんだけれど、この世界はだいたい平地、山、川（海）、砂漠、森から成っている。スタートは左下のアルカス城の横から。レベルがアップするまでは、けっして平地以外のところへ入らないように。森や山や砂漠にはそれは恐ろしモンスターがうじゃうじゃしているから。どーしても入りたいというときは必ずその前にセーブをしておこう。うっかり川なんぞにぽっちゃんすると、どこかへ流されて体力もへってしまうから、川沿いを歩くときは気をつけて。



とはいっても、重要な遺跡や神殿、城などは平地以外のところにあることが多い。だから、いつかは必ず踏み込まなければならないのが定め。まず最初に会わなければならない人はかたりべのコマーサ様。この人はマップの中央よりやや右下にあるメノスの町の下あたりにいるんだ。ここへいくには、メノスの町の近くの橋を渡るんだけれど、このメノスの町へたどり着くには、ぐるっと上のほうを大回りして平地を歩くか、ガリアの町から右へ直線に進んで山と森を進むかだ。こんなときは逃げ足の種を持って山を渡ったほうがいいとボクは思うけどね。

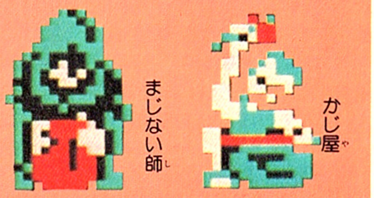
このマップの使いかたをマスターすれば、覇邪ワールドはもう自分の庭みたいなものだね。あと、問題は地下だけだ。パソコン版よりかなり力入れて広めに作ってあるという情報が飛び交っているのだ。

知名度・お金&経験値アップ法



これは本格派RPGなので、なにしろ敵と戦えばお金と経験値はアップするのです。だから、出会ったやつをばったばったとなぎたおしていけばいいのだ、というんじゃつまらないと思ったのか、このゲームの作者は知名度というステータスを設けたのであった。知名度を上げて選挙をしようというのではない。知名度とはプレイヤーの良心を現すもので、たとえば商人や旅人といった良い人を倒したりなどすると知名度はマイナスとなり、情報を教えてもらえなかったり、後々困ることがでてくる。良い人とはお話しするに限るんだ。逆に盗賊とか悪徳商人なんかはやっつけると経験値は上がるし、金は稼げるのでどんどんやっつけよう。最初はこの4人と弱めのモンスターとでステータスをアップしていこうぜ。

まじない師とかじ屋を雇う甲斐性



冒険していて思うことは、武器の修理のために町を探したり、治療のために作戦モードにしたりってなかなかつらいものがある、ということ。そこで、甲斐性のある人はお金を貯めてまじない師とかじ屋を雇うのだ。これでいつでもどこでも治療と修理はＯＫさ。でも、治療は薬がないとできないからね。ちなみにまじない師は1万ゴルダ（これお金の単位）かじ屋は5万ゴルダとちとお高めなのだ。

●地元獣

名前	攻撃力	防御力	牙	知名度	説明
立帝貨	70	150	2本	＋5	平地・森に出現する。
方天戟	5700	6500	100本	－5000	砂漠に生息する。
叛浄	3500	5000	0本	－3000	山などに住み強敵である。
長阿部	4700	5500	80本	－3000	山に住み、アイテムを持つ。
羊力大仙	1200	1800	15本	－15	山・森・平地に住んでいる。
赭黄袍	250	600	5本	＋10	森・平地でアイテムを持つ。
葫芦	2500	4000	30本	＋35	砂漠・山でアイテムを持つ。
幌金縄	4500	5000	35本	＋45	砂漠・山でアイテムを持つ。
咸妖	2000	3000	25本	－1000	森に生息している。
雲霧沢	800	1000	5本	－1000	平地に住みアイテムを持つ。

●異次元獣

名前	攻撃力	防御力	牙	知名度	説明
ビッツ	60	100	1本	＋10	平地に住む。これは弱い。
バサイルズ	172	5500	0本	＋100	神殿内に住んでいる。
グニフィトン	1000	2000	20本	＋10	砂漠の中に住んでいるぞ。
アギャーマ	5700	3700	3本	＋80	砂漠に住む。かなり強い。
アグス	500	1000	10本	＋10	覇邪神殿内に住んでるぞ。
タ　ボ	1000	1500	15本	＋10	こいつも覇邪神殿にいる。
ダク・フィグ	4500	5500	50本	＋70	砂漠の中に住んでいる。
イケシック	9900	1500	120本	＋100	覇邪神殿にいるのだ。
イエッピ	800	800	15本	＋10	覇邪神殿の中にいる敵だ。
ブルーシュ	250	500	5本	＋5	海の中にいるモンスター。

突然だけど、キミはトリセツ(取扱説明書)を読むのって好き？　ボクはどーも好きくないので最低限の部分しか読まない。ために、何度いたいめにあったことか。そして、今回もそうなってしまうのである。だいたい、こわそうなモンスターが地元獣と異次元獣とに分かれているなんて、そんなのズルだぜ。そのためどれだけ遠回りをしたことか。というのは、魔界の冠を手に入れると地元獣とお話しができるようになるんだ。それに地元獣ってけっこうアイテムもってたりするんだよね。逆に異次元獣は本当に悪いやつら。だからひたすら倒すのみ。でもみんなめちゃ強いんだよね。むやみに戦うとえらいめにあうから、危いと思ったら逃げるんだ。それから、魔獣ではないけれど、聖騎士や白の導士や黒の導士に会ったら、お話しするか逃げるように。最初は戦っても勝ちめはないから…。

アイテム

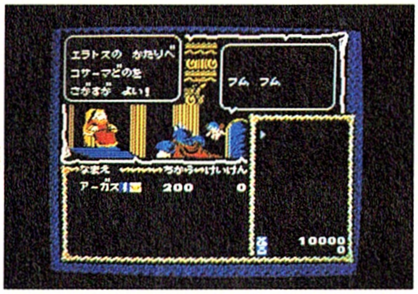
名前	説明
薬	ロスしたスタミナを回復してくれる。いっぱい買っとこう。
イリスの戦斧	伝説の武器最強を誇る斧。ガイを仲間に入れる必須アイテム。
デュロスの剣	切れ味抜群の剣で、ガイに持たせたらピッタリの剣なのだ。
エロスの剣	その名からも示すとおり女性のメディアに持たせたい剣だ。
バベルの鉾	使いこなせる者、それは4人目の仲間トレモスだ。
クロノスの鎧	勇者が身にまとう鎧で、主人公にぴったりといわれている。
ダイタンの鎧	動きやすく防御力がある。ガイのための鎧といわれる。
アテナの鎧	女神の名前をとった鎧で、メディアにぴったりの鎧だ。
カオスの鎧	トレモスを守るために造られた鎧で最高の防御力を誇る。
オデッセの盾	真の勇者のための盾で、主人公が持つべき盾だ。
ヘクトールの盾	ガイのために造られた盾でどんな攻撃にも反応するのだ。
セイレーンの盾	メディアのために造られた盾で持つ者の力を高めてくれる。
キマイラの盾	古代の獣の魂が込められ、使いこなせるのはトレモスだけだ。
ライセンス	これでモンスターを倒したとき牙が獲得でき、王様に売れる。
古文書	3人の仲間が持っており、覇邪の封印の秘密が隠されている。
ゴールド	悪徳商人が一番のお金持ちなのだ。町でアイテムを買おう。
知名度	これをアップしないと情報などが得られなくなるぞ。
船	水の中OKでメディア、トレモスを見つける必須アイテム。

魔術品

名前	説明
逃げ足の種	強い敵と遭遇したとき無傷で逃げることができる。
古きかぶと	コサーマが持っている。これで古代文字が読めるようになる。
魔界の冠	魔界王の頭蓋骨でできており、地元獣と話せるようになる。
こうもりの仮面	どんな暗いところでも見通せ、地下迷宮での必須アイテムだ。
復活の石	これで、主人公が死んでも1度だけ復活することができる。
聖なる木の実	攻撃用の魔術品で槍を敵に降らせる。地元獣が持っている。
怒りの鏡	攻撃用の魔術品でセンビやハンジョウに効果があるぞ。
烈地の杖	大地をまっぷたつにするという威力を持った攻撃用魔術品だ。
白の魔球	ある人物を一撃のもとに倒してしまう威力を秘めた魔術品だ。

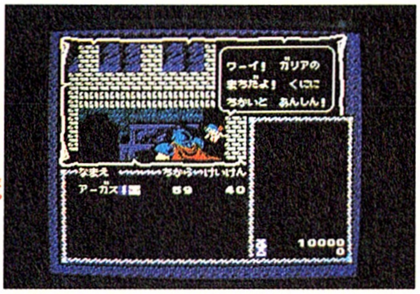
私はこうしてガイを仲間に入れました！

●アルカス城



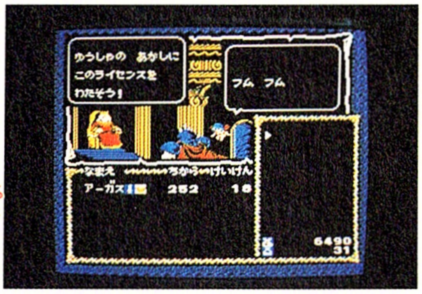
まず、ボクは近くにあるアルカス城に行って王様に会った。ここでコサーマに会えと情報をくれる。そして、コサーマ探しの旅が始まるのであった。ガリアの町へ足を伸ばすと、肩の上にいるフェアリーがなにかいるよと教えてくれる。別に会わなくてもいいけど、最初は一応ご対面と行きたい。情報が得られるか、お金が入るか、経験値がアップするから。

●カディアの町



ちょっと儲けて、ちょっと傷ついてガリアの町へ。まず長老への挨拶は５００ゴルダのご寄付。ちょっと高いのでもうちょっとお金稼ぐまでパスして、まじない師のところへいって薬をいっぱい買ったのだ。それからかじ屋へ行って武器を直しておこう。

●ライセンス取得



ガリアの町の周辺で戦いを繰り返してレベルアップをはかる。レベルは主人公の武器以外の戦闘力の数値を経験値が越えると１ランクアップする。こうして地道にレベルアップするのであった。このとき誰に一番会いたいって悪徳商人ほどうれしいことはないね。こいつ倒すと経験値は上がるし、お金はいっぱい持っているし。で、それなりにレベルアップしたらライセンスを獲得しよう。モンスターから牙が入手できるから。

●コサーマ



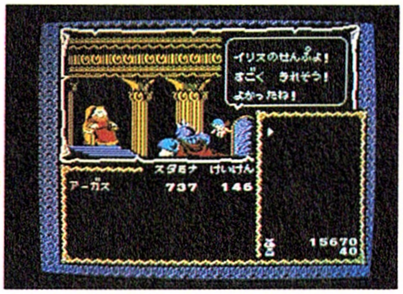
やっとこさ見つけたコサーマ。それにしても、得られる情報の内容がちょっとわかりにくいぜ。もうちょっと直接的な表現してくれるとうれしいのだが。さてコサーマさん、男か、女かよくわからんが古いかぶとをくれる。このかぶとを持つと、石碑にかかれた古代文字が読めるようになるのだ、ということを長老に金だして聞かなくてはならない。

●ブローニュの森の石碑



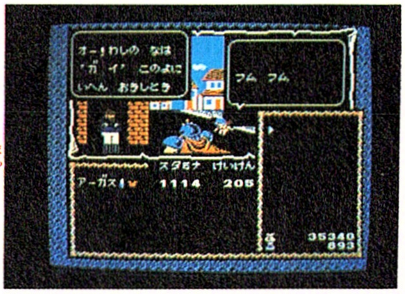
コサーマが行けといったブローニュの森。そこは小さな泉の南。真ん中の上のほうだ。ここにある石碑には呪文が書かれている。古きかぶとが必要となる瞬間だ。このゲームではどこから進んでもいいというわけではなく、１つ１つ律儀に謎を解いていかなければならない。几帳面でないとクリアは難しいのだ。呪文をしっかり覚えたら、あとは牙集め。

●アレオイア城



さて、これからは牙集めの開始だ。が、まだレベル低いので、ローバルあたりのよわっちいやつを相手にしこしこ増やすのであった。これとっても退屈なので、緊張の糸がぷっつんしそう。牙を貯めたら東の端にある城の王様に接見。牙の見返りにイリスの戦斧をくれる。これで最初の仲間ガイを救出する条件がそろったのであった。

●ガリアの町



いやぁ、ここまでくるのに誌面では１ページなんだけれどえらく時間がかかっているんだぜ。さてさてお友達になるガイ君だけれど、彼はカディアの町の市場の主人に変装しているわけだ。呪文なんて唱えるとどろどろどんと出現する。というように、あと２人仲間を探して、覇邪の封印を隠しもつセクシーな異次元獣テラリンちゃんに会いにいくのだ。





ミネルバトンサーガ

（ラゴンの復活）

タイトー	2Mロム
10月23日発売 5500円	バッテリーバックアップ付

文／トレッキー白石

ミネサガは一味ちがう!

育ての親ゼラの遺言で、自分の本当の仇を知った王子は、故郷パルメキアを滅したラゴンの手下を倒し、南オフェーリアに平和を取りもどすために立ち上がった……。ミネルバトンサーガ(略してミネサガ)は、ボクたちの待ってたアクションRPGなんだ!



パーティーは最大3人まで。でも、メンバーは途中で交代してしまうので、最後までいっしょに行動するとは限らないんだ。



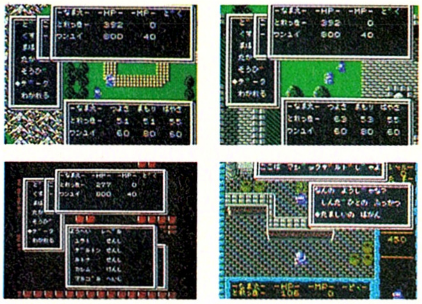
戦闘シーンでは、コントロールするのはマイキャラだけ。パートナーは、魔法さえ決めてやれば、自動的に戦ってくれるぞ。

パーティーが組めるアクションRPGだ

パーティー形式のＲＰＧは、もうそんなにめずらしいタイプじゃないけれど、このミネサガのパーティーはちょっと違うんだ。

たとえばドラクエIIだと、パーティーを組んだら最後までメンバーは変わらなかったよね。でもミネサガでは、途中でメンバーが変えられるんだ。正確には、ある街で仲間にしたキャラを別の街に連れていくことが、ストーリーを進める条件になっているんだ。

同時に連れて行けるのは２人まで。街の中で話しかけると、連れて行ってほしいと答えてくるんだけれど、これにも順番があるんだ。キャラクター自身が、ストーリーを進めるためのアイテムになっていると考えれば理解しやすいんじゃないかな。



自分や傭兵が強くなったらマジックギルドでセーブだ

マイキャラのデータはよく見よう

ゲーム中にⒶボタンを押すと、コマンドモードになるんだ。マップ画面と戦闘画面では、出てくるコマンドが少し違うんだけど、自分の状態（レベルやＨＰ、経験値など）や持ち物（お金や武器、アイテムなど）をしっかりと覚えておかないとたいへんだぞ。それに、ミネサガではキャラクターのレベルが上がってもメッセージが出ないから、せっかくレベルが上がっているのに、敵にやられてやり直しなんてこともあるかもしれないからね。

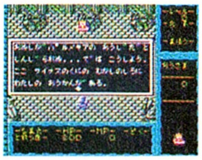
序盤戦はこう進めるんだ

ローランの城の王様に会うことから、この物語は始まるんだ。ひとつの目的を達成すると、次の目的が解かるようになっているので、あせらずに進むのがベストだね。　べ

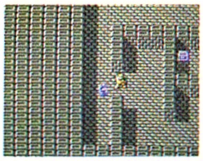
まずやることは、あるていどのレベルアップ（５～８）と、装備の強化だね。

これで王冠を取りもどしたら、今度は傭兵をうまく使って、お金と経験値を稼ぐんだ。砂漠に出るまでにレベル10はほしいところだ。　砂漠

それから、データセーブは街や城にあるマジックギルドに行かないとできないんだ。バッテリーバックアップのＲＡＭにセーブするから、待ち時間はぜんぜんないのがうれしいね♡



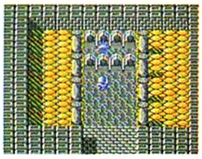
王様に会えば、当面の目標がわかるんだ



ゴレムを倒して王冠を手に入れたら王様に渡そう



トールの神殿で船の真珠をもらってこよう



船の真珠があればドルフで聖なる船が授けられる



シバイで物乞いからカロンの杖を手に入れよう



船を手に入れてからが、本当のスタートなんだ

ローランの城/モルトの街

①ローランの城は、物語のスタート地点だ。すべてはここから始まる。
②モルトの街は、最初に装備を整えるための買物に便利な街だ。
⑭ローランではルーという少年を仲間にしてアーカサスに連れて行く。

オルファンの街

⑥この街の武器屋では、鋼の武器や装備を一式売っているので、お金を稼いだら買いそろえたい。
⑬運命の塔でローラの火を手に入れて、ここの鍛冶屋に渡すと、鋼の剣がもらえる。

シバイの街

⑨この街には物乞いがいっぱいいる。その中の一人にお金をやって、お礼にカロンの杖を手に入れる。
ここの道具屋では鍵を売っているので、買い忘れないように。なお、鍵はアーカサスでも売っている。

サイナスの城跡

③ローランの王様の王冠を取りもどすために来なくてはならない場所。
王冠を守っているゴレムは体力があるだけなので、丸薬を3つぐらい持っていれば倒せる。もちろん、周囲の宝箱を取るのも忘れずに。

南オフィーリア全マップ（■はさん橋）



このマップを見るのに注意してほしいのは、マップ上の地名の後ろに付いている番号が街や城を回る順番なんだ。周囲の街ごとの解説と合わせれば、その街で何をするか、何を手に入れなきゃいけないか解かるはずだよ。同じ街でも何回か行かなきゃいけない場合もあって、1回行けばそれで終わりじゃないからね。

あと、場所によっては地続きでも船を使わないと行けない場所もあるから、海路と陸路を使い分けてほしい。船はさん橋からしか乗り降りできないよ。

ドルフの街

⑧トール神殿で船の真珠を手に入れてから来ると、聖なる船が手に入る。
武器屋は、モルトの街よりも上のランクの武器やヨロイを売っているので、お金があれば買い換えたい。庸兵のあっせん所もあるので、やとっておこう。

トール神殿

⑦ここで手に入れなくてはならないのは船の真珠。とにかく話をする。
⑰アイスパレスでさびついた扉の中にあったペンダントをイザムという神官に渡して仲間に入れる。イザムはセレンの館に連れて行く。

イシュの街

⑩シバイの街で手に入れたカロンの杖を、この街にいるカロンに渡して仲間に入れる。カロンはラムルーン神殿に連れて行くとそこに残るので、代わりに守り札をもらう。
この街の地下には命の泉があり、これを飲むとＨＰが回復する。

アーカサス城

⑮この城はザイラスという魔物に支配されているので、人々が隠れてしまっていて情報が手に入らない。庸兵を上手に使ってザイラスを倒すと、街の人たちが出てきてルーの母親の居場所を教えてくれる。2人を再会させると、ルーの母親はお礼に金の鍵をくれるぞ。

セレンの館/アイスパレス

この2か所は、直接入ることができない。近くの建物から、地下のダンジョンを通じて入る。
ダンジョン内は敵の登場率が高いので、あまり相手をしているとＨＰが足りなくなって、アイテムを守っている強い敵と戦うのがつらくなるぞ。

傭兵を使いこなせばラクショーだ!

ミネサガの特徴は、なんといっても傭兵だね。この傭兵を上手に使えば、経験値もお金も楽に手に入るんだ。

まず、傭兵の入手方法は2つある。1つはサイナス城の王冠を取りもどすと、王様がユラトという傭兵をくれる。

2つめの方法はドルフの街にある傭兵のあっせん所に行って、お金でやとうんだ。ここでは兵士〜重戦士までの兵を売って(?)いて、最大5人まで買える(?)。

傭兵も人間(?)なので、敵からダメージを受けてHPが0になると死んでしまうが、敵を倒して経験を積むとレベルが上がり、強くなるんだ。だから、できるだけ同じ傭兵を殺さずに使ったほうが得なんだ。

さらに、傭兵を使ってマイキャラを成長させる手もある。まず傭兵を敵と戦わせておいて、あと1〜2撃で倒せると思ったら交替してしまうんだ。これならダメージも少なく、自分が経験値を稼げるというわけ。

傭兵ランク表

①兵士	⑥重闘士
②剣士	⑦騎士
③戦士	⑧重騎士
④重戦士	⑨聖騎士
⑤闘士	⑩ゴッドハンド



傭兵も経験を積んでレベルアップするんだ。殺さずに大事に育てれば、心強い味方になる。強いほど稼いでくれるぞ。



傭兵はレベルごとに色分けされているんだ。主人のために戦う姿は愛を感じさせる!?

ケンカの相手は選ぼうぜ!

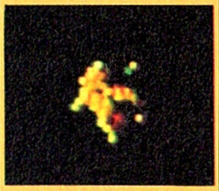
敵を倒さなきゃ経験値もお金ももらえない。けれど、死んでしまったら元も子もないよね。そこで戦っていいヤツと悪いヤツの見分け方なんだけど、戦闘シーンでは敵の残りHPが表示されるから、これを目安にしよう。自分より多いヤツはさけたほうがいい。次に気をつけるのは2匹で現れるヤツ。こいつは強いぞ! あと火を吹くヤツも要注意だ。



アイレスワーム:草原にいるザコ敵。HP400



アッピルッダ:森に多く出現する。HP500



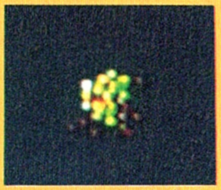
フィアアーマン:サイナス城跡のザコ。HP450



ラドック:ときどき丸薬をくれる。HP500



ゴソ:見ための割には強くない。HP600



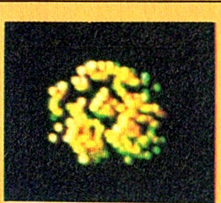
トリフィド:1匹85Gと高収入な敵。HP700



スウィムキラー:海の敵では楽なほう。HP600



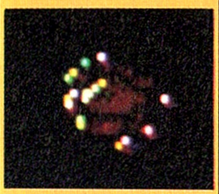
フットビスト:運命の塔の中にいる。HP700



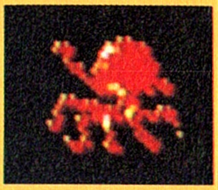
ロック:2匹で現れ、火を吹く強敵。HP800



ハンドラ:2匹で現れ、体力がある。HP1250



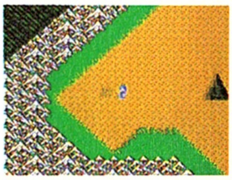
ビックマウス:強力な体力の難敵。HP1800



オクトクルース:海に現れる火吹きダコ。HP1000

ワープをうまく利用しよう!

アスラン砂漠には、〝流砂のうず〟という場所が2か所あるんだ。ここは何かというと、早い話がワープの入口。じゃあ出口はどこかというと、ローランの城のすぐ上なんだ。一方通行なので砂漠へは行けないけれど、HPが少ないときの緊急避難には使えるぞ!



流砂のうずその1は、運命の塔の左下にあるんだ。砂漠でレベルアップをしてる時なんかは、なかなか便利なものなんだ。



オルファンの下側にあるのが、流砂のうずその2。オルファンやドルフからローランに向かう時に使える。砂漠を渡るのは大変だしね。



流砂のうずの出口がここ。どちらのうずから入っても、ここにワープするんだ。場所はローランのお城のすぐ上なんだ。

任天堂ファミリーコンピュータ™用

ニューヨークの地下道は世界一の迷路になっているのだ





スーパーマンから届いたメッセージを君たちにつたえよう

私は今、ニューヨークのデイリープラネット社の記者になりすまし、悪人達と戦っている。ニューヨークという都市は、いろんな国の人達が住み、とても楽しい町なのだが、とても大きなビルが立ち並び地下道が迷路になってて、悪人達を捜し出すのが大変なのだ。そこで、君達にお願いなのだ。私のもっているすべてのスーパーパワーをきみたちにあたえるから、悪人達がいない住みよい街にしてほしいのだ。君達がニューヨークへ来る日を楽しみにまっている。

スタッフ
プロデュース:柏村武昭
シナリオ:木崎　徹
キャラクター:いしかわ じゅん
音楽:長谷川 龍

12月中旬発売予定

ROMカートリッジ…希望小売価格5,500円





ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。

KEMCO
コトブキシステム株式会社

本　社/東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル638号区 〒100
呉事業所/広島県呉市本通2丁目1番23号 〒737
TEL(0823)21-3300



ゲームブック ザナドゥ シナリオII

日本ファルコム(株)宮本恒之／B5判／定価880円

ロールプレイングゲーム必勝本II

豊富な画面写真と詳しいマップで解説したパソコンゲームガイド決定版。

収録ソフト
- ザナドゥ シナリオII
- 覇邪の封印
- レリクス
- メルヘンベールII ほか

本郷アキラ
A5判／定価1600円



ロマンシアハンドブック

ロマンシア大好き人間に贈る初の愛蔵本。ロマンシアの秘密がわかる！
- ♥完璧版エリアマップ
- ♥誰もがはまる必敗法
- ♥裏バージョン
- ♥紳士録・モンスター アイテム集 ほか

日本ファルコム(株)宮本恒之
A5判／定価980円



シミュレーションゲーム入門①スタート編

シミュレーションゲームの面白さが初歩からわかる、やさしい入門書。

収録ソフト
- 三国志
- 信長の野望
- 現代大戦略
- A列車で行こう
- WARS1 ほか

マイクロデザイン
A5判／定価1600円



シミュレーションゲーム入門②テクニック編

もう一歩突っ込んだ高等テクニックを徹底解説。最新ソフト多数収録。

収録ソフト
- 大戦略II
- 地球防衛軍
- 戦国大名
- 夕なぎのホライゾン
- 三国志 ほか

マイクロデザイン
A5判／定価1700円



ゲームブックザナドゥ

ザナドゥがゲームブックになった！アイテムカード＆モンスターで楽しめる初めての3Dゲームブックだ!!

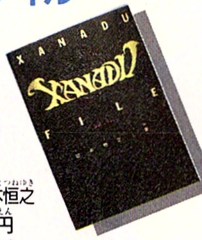
日本ファルコム(株)宮本恒之
B5判／定価880円



ザナドゥファイル

モンスター、アイテムをイラスト・写真で完全解説。必勝法ほか情報満載。ボードゲーム版ザナドゥつき！

日本ファルコム(株)宮本恒之
B5判／定価1500円



MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本②

パラダイム／A5判／定価980円

収録ソフト
- ドラゴンスレイヤーIV
- 大戦略
- ディーヴァ
- 覇邪の封印
- ガリウスの迷宮・魔城伝説II
- ルパン三世 ほか

最新ソフトを完全収録!! ソフトがもらえる読者プレゼントつきで登場!!



MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本①

人気急上昇！ゲームの必勝本。MSXファン必読の一冊!!



収録ソフト
- ロマンシア
- 悪魔城ドラキュラ
- レリクス
- キングコング2

パラダイム
A5判／980円



ロールプレイングゲーム必勝本III

収録ソフト
- ウルティマIV
- イース
- サイキックウォー
- ディーヴァ ほか

本郷アキラ
A5判 定価1600円

JICC出版局

BUG-BOY CLUB

11/7 1987

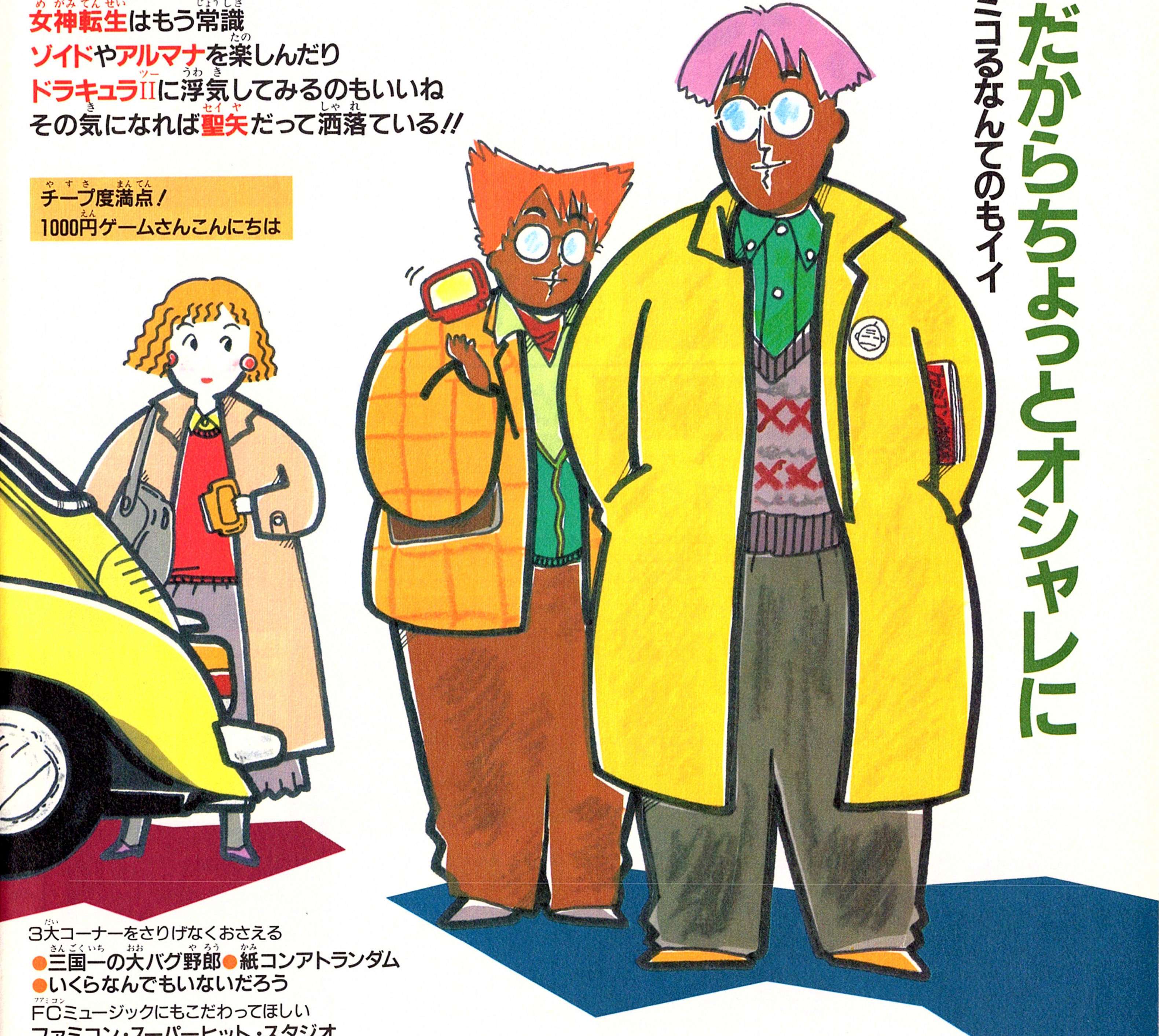
BBCが主張するこの秋のこの技!!

女神転生はもう常識
ゾイドや**アルマナ**を楽しんだり
ドラキュラIIに浮気してみるのもいいね
その気になれば**聖矢**だって洒落ている!!

チープ度満点！
1000円ゲームさんこんにちは

秋だからちょっとオシャレに

ファミコるなんてのもイイ



3大コーナーをさりげなくおさえる
●三国一の大バグ野郎●紙コンアトランダム
●いくらなんでもいないだろう
FCミュージックにもこだわってほしい
ファミコン・スーパーヒット・スタジオ



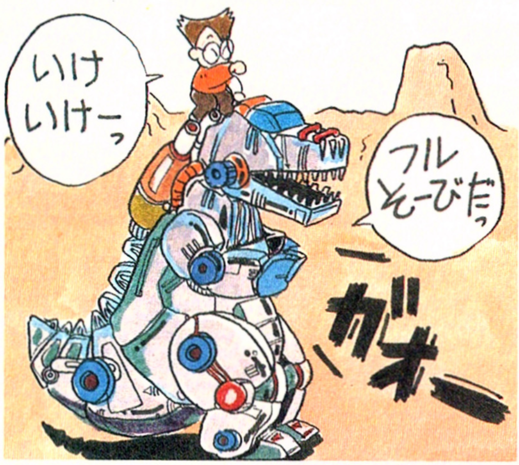
ふぁーいぷるぷるっ!! やっP(ピー)ー!

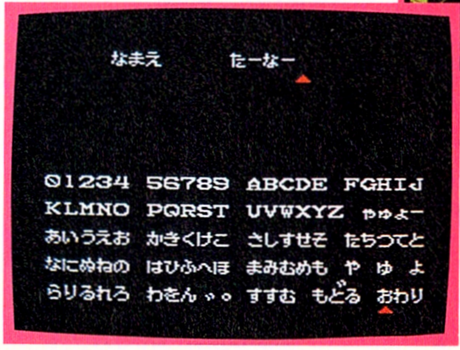
栃木県・聖由紀博

スタート時点からいきなりフルパワーアップでいこう

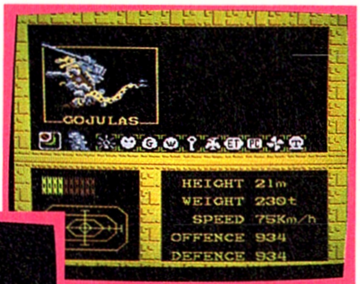
メカ生体ゾイド

最強ネーム　埼玉県・吉田賢

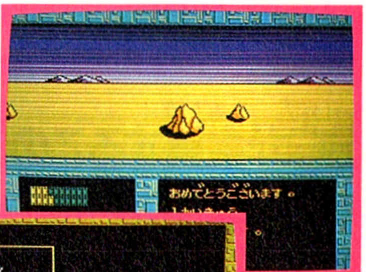




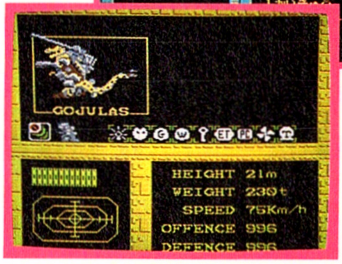
⭘スタートでゲームを始めて、プレイヤーの名まえを入力する画面にする。ここで、「たーなー」とゆー名前を入力して、おわりにする。すると、いつもとは違うメッセージが出てきてゲームが始まる。



⭘スタートから、いきなり、階級が少佐になっている。そのうえ、10種類のアイテムが、最初からすべてそろってしまってるんだ。おまけに、ゴジュラスはMK－IIにパワーアップしちゃってる。ゲームスタートの時点で、ここまで強力になってれば、もうほとんどコワイもんなし！　だね。



⭘その後、たった一回の戦闘で、はやくも中佐に昇進してしまう。



⭘ただ、プテラスは、一度も使わなくても、しばらくたつといなくなってしまう。

ゴジュラスをパワーアップするだけだって大変だとゆーのに、そのうえ各地に散らばってるアイテムも集めなくちゃいけない。まともにやったら何日かかることやら。そんなのめんどくさいや、とゆー短気な方におススメします。最強ネーム！

スゴ技でソフトよ　経験値をガッポリ手に入れる最後のチャンス

ウルトラバグには ソフト10本!!



5000EX

どわーっ!!　とさけんでから絶句してしまうような、ぶっ飛びがんがんのバリバリ技にはソフト10本!!　ディスクシステム＋5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

1000EX

ええっ!?　とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本進呈だいっ!!　ディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには ソフト3本!!

500EX

スカッとさわやかグレート技には3本、又はアスキースティックもOKさ！

すぐれた技には ソフト1本!!

200EX

使える小技にも1本あげる。カセット、ディスクお好きな方をどーぞ！

ふつうの技でも 金・銀バッチ



100EX

なさけなくても技は技。載ることができればバッチがもらえるとゆー話。

必負ヒップハガキは ぼっしゅうの刑



100EX

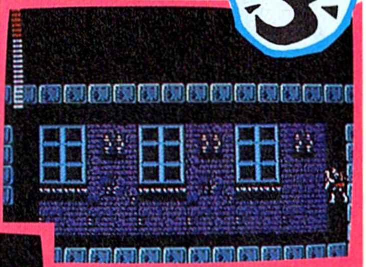
なあ～んてコトはない！　ご安心を。バッチを2種セットであげちゃう!!

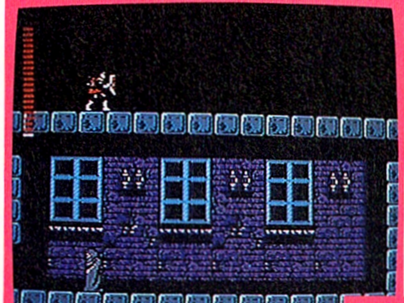
バグッていきなりワープ技！

ドラキュラII

バグ面　静岡県・太田光俊

⭘ゲッケイジュを売ってくれるオッサンの部屋に入る。聖水でカベをこわせるところをいったりきたりしよう。左に向いた時Ⓐを押せばカベにはまるぞ！

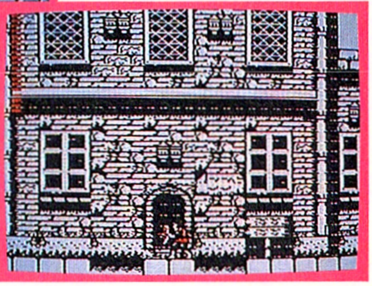




⭘どんどんⒶを押すと、上にあがっていく。そして部屋の天井にのっかってしまうのだ。右に進むと、下には店のオッサンが見えるぞ！

⭘そのまま右へ右へと歩いていくと、バグ面に突入！　いったいここはどこなのかしら？　そこらじゅう真っ白な町に出てきてしまったのだ！

まだまだあったぜ！　ドラキュラIIのバグ面。見つけちまったぜぇー！　このバグ面もずーっと進んでいけば、どっかの町にワープすることができるんだ。場所はスタート地点から左にいったところにあるアルドラの町だよ！



カベ登り、基本技！

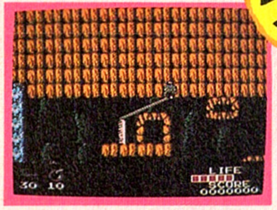
SOFT 1

アルマナの奇跡

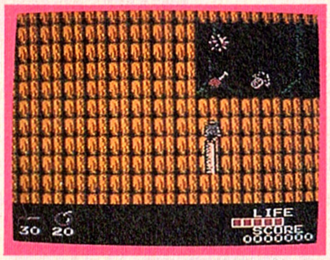
バグ　千葉県・小林直樹

メトロイド以来の壁登り技を発見したぞ！　連射機能付きのコントローラーがあれば簡単。✚の上を押したままⒶⒷを同時に押すだけで、あなたの知らない世界に行けるぞ！





○うまく登るコツは、ロープを登り切った時ⒶⒷを押すこと！

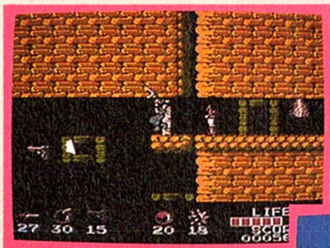


○Ⓐの方だけ連射にするんだ。タイミングを計って押そう！

応用編で未開の地！

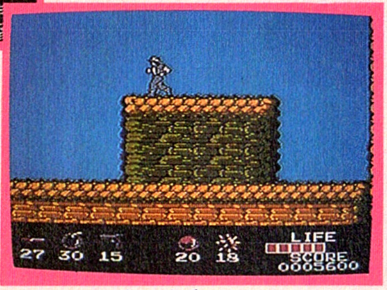
アルマナの奇跡

バグ　大阪府・広瀬達也



○この場所からロープを投げる。約4画面分上に登り続けると、未開の地に行けるぞ！

壁を登り続けると、とんでもない所に出たりするんです。えーそうなの、すぐ見たいっ！って人がいましたら、2面まで行ってください。けっこう楽に未開の地に行ける場所があります。そこを登りつめるとエリアエンドのボスが現われる場所です。でもボスはいませんし、他に行くこともできませんのであしからず！



○もうここに出たら最後。下にもどることもできない。のこる道はリセットのみ。ちなみに、登るタイミングを間違い、画面の下に落ちると死んでしまう。もし落ちかけてもあわてず、ⒶⒷを弱めに押してタイミングを取りもどそう!!

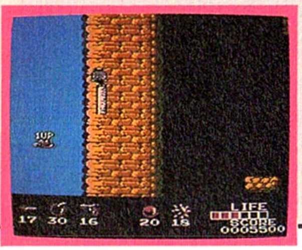
手間を使わず1up！

SOFT 3

アルマナの奇跡

バグ　北海道・星野雄之

正直ものは損をするぜっ！だってさ、敵の攻撃を必死に避けながらアイテムを手に入れるより、チョンボして取った方が安全で早いじゃん。特に1upキャラを取るのに死んじゃったら意味ないもんね！2面にある1upを取るのに壁の中を登るのが一番楽だぜ！



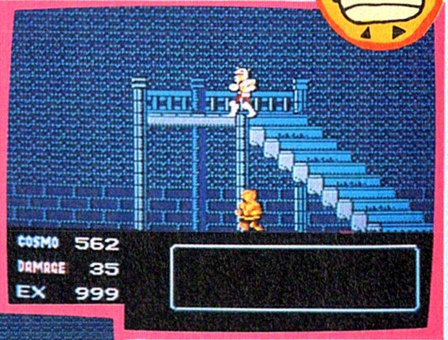
○登る時、できるだけ右から壁に入ろう。無理なく1upの上に出られるぞ。

敵はへんなやつ！

聖闘士星矢

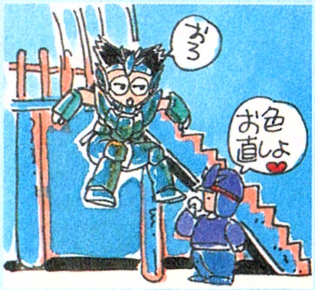
バグ　東京都・花香竜也

○12宮の敵を全て倒したら、ずっと左の方へ進んでいこう！　そして、教皇のいる場所に乗らない程度にジャンプするんだ！





○教皇の姿を出したら、すぐにそのまま下へ落ちよう。するってえとザコキャラがバグって、色も変わってしまっているスイカの頭みたいで何か変だなっ!!



最近は、敵のキャラクターもおしゃれになり、いちいち変身するよーになりました。クリア寸前の緊張した空気が、音を立ててくずれてしまうとってもヘンな技です!!

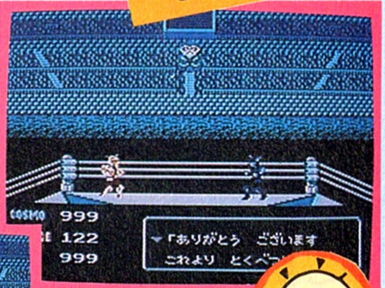
今号のおまぬけちゃん

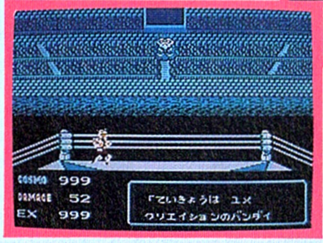
えっこんなんあるのオー！

聖闘士星矢

おまぬけ　東京都・伊吹宏幸

○友達の星矢と闘おうとＶＳモードを使ってみたが…。ん？　コイツはゴロウホウのじーさんじゃぬわいかぁ！　何でこんな所に？





○じーさんの正体は、何とバンダイの営業マンだったのである。

いよっ！　聖闘士星矢はいいねェ！　特にＶＳモードは最高!!　戦闘の時間よりもパスワード入れる時間の方が長いっつー何考えてんだかよーわからんシステム。ただ単にバンダイの宣伝がしたかっただけではないのだろーか？　と疑わざるを得ない僕なのでした。

募集！

なんでもアリアリ、とにかく笑えるコマンドを教えてちょ。オモシロイのとか、Hなのって、ひとつのゲームに必ず一回は出てくるんじゃない。くっだらなくてもイイんだぜ！　おヨロ!!

ウー・ヤー・ター！　スーパーFC誌宣言

神奈川県・ガチャピン

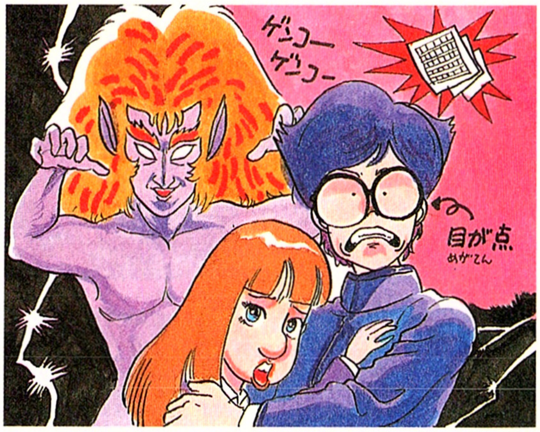


必本あれば憂いなし

東京都・よっちゃん

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生

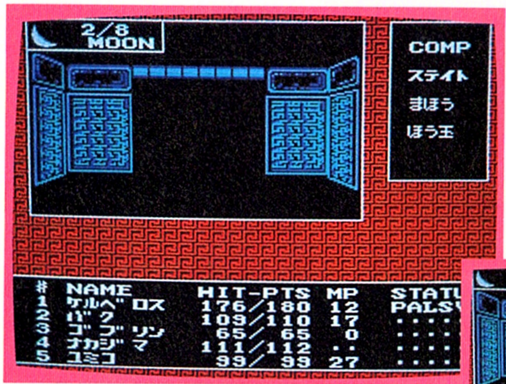
めがみてんせい



深いゲームほど、すぐれた技がかくれてるのだぁ〜!! とゆーワケで今回のお題は"女神転生"なのである。クリアに役立つごりっぱ技から、見っけて悲しい大必負まで なーんでもカンでもの一挙大公開!! それではどーぞっ!!

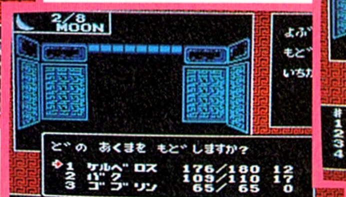
クリンクなくてもその場で治療!HPも回復

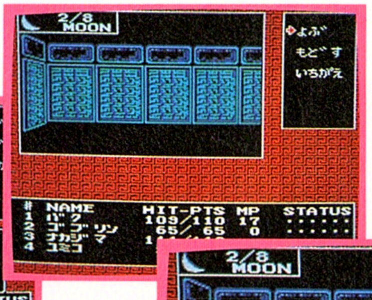
SOFT 3



○PALSYをかけられると歩くごとにHYが減っていくぞ。

○COMPで仲魔をもどそう!

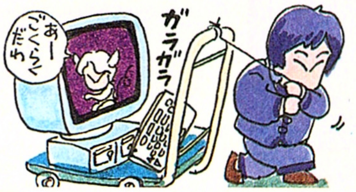




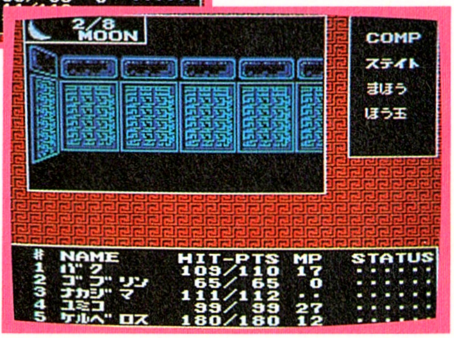
体力回復
東京都・赤羽勝彦

○再び仲魔を呼べば、このとおり治療されている! 呼ぶ時には魔っ貨がいるけど、邪教の館にいって治すより手っ取り早くていいね!

仲魔がまひ(PALSY)したり、毒(POISEN)にやられたりした時、邪教の館にいくか魔法を使って治療するしかないよね。でも邪教の館までいくのにえらくめんどくさっかったり、クリンクやパッチの魔法が使えない場合、この技を使うととっても便利! COMPで仲魔をもどしてやろう。そしてもう1回呼ぶと、ナントかけられた魔法が解かれているんだ。COMPでもどしてから、しばらく歩いてるとHPも回復するぞ!

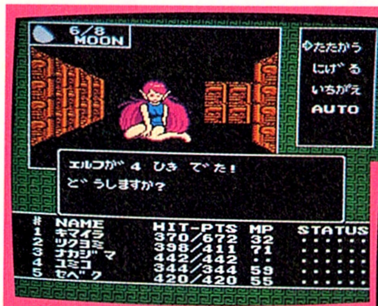


○HPは、歩けば歩くほど回復する。最高満タンにまでなるぞ!

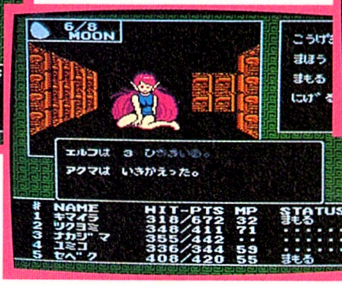


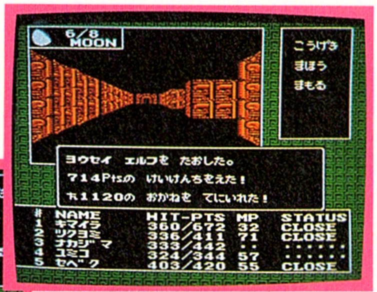
エルフの顔を拝みつつ、経験値を稼ご♡

SOFT 3



○殺すのがカワイソーな気もするエルフ。防御力は低いので大したことはない。しかし、凍結の魔法や身動きさせない魔法も使ってくるのでくれぐれも油断は禁物だよ!





○倒しては休み、倒しては休み、仲間全員をうまく調節しながら戦おう。全滅させないよう、慎重に倒す事。バリヤーを張るテトラジャの魔法が使えれば、もっと楽にできる技!

○ある程度やっつけまくったら、この際全滅させよう! おっと、すごい経験値おまけに魔っ貨やマグネタイトもたくさんもらえちゃう♡ これを繰り返して、一気にレベルup。対ロキ戦に備えよう。

経験値稼ぎ
熊本県・山田淳

以前どこかで見た様な技をお知らせ致します。ヴァルハラの回廊へ行くと、ロキのグルーピーの1人、エルフがいます。エルフは、復活の魔法がつかえるので、全滅させない様に倒していきましょう。多少良心がチクチクと痛みますが、コレで経験値がガッポリ稼げるとゆーワケです。



アレより凄い必勝本!!

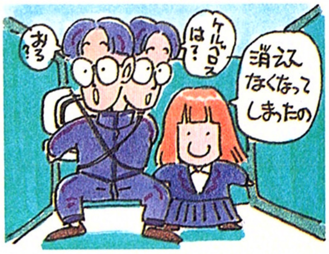
千葉県・松川由美

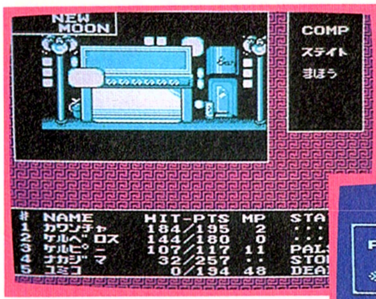
不要なヤツは消せ！ そしてタダで回復

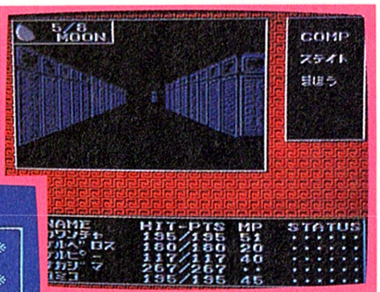
体力回復他
神奈川県・三浦明美

SOFT 1

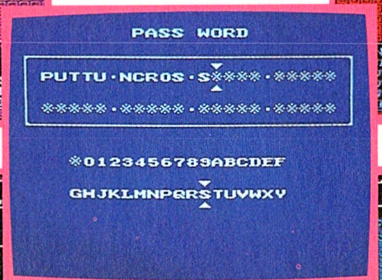
私の初体験ソフト、女神転生で、少しでもうまくクリアしようと合理性を追求してるうちに、技を見つけました！ それも、とっても利用範囲が広い技よ♡ タダで全員元気になっちゃえるし、不要になった味方のキャラを消してしまう事もできるの！ 中島かユミコのどちらかが生きていれば大丈夫よ♡ これで安心ねっ！

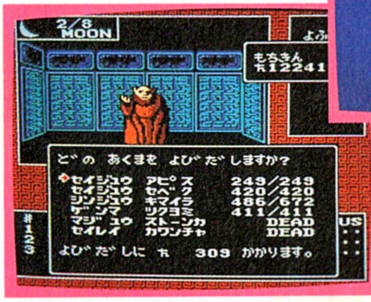


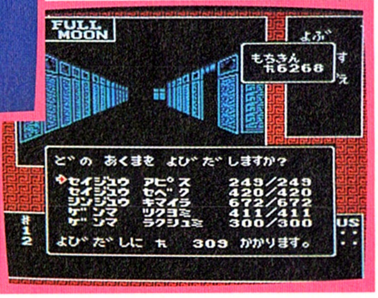




○弓子が死んだっ！ こーゆー時は長老にパスワードを聞きに行く！
○パスワードを聞いたら、リセットしてもう一度やり直そう！ 持っていた魔貨もそのままで全員回復している！ 仲間はCOMの中。







○仲間を消したい時は、わざとDEADの状態にして、そのままパスワードを聞いてやり直すコト。
○リセットしてさっき聞いたパスワードを入れると仲間が消えてる！ ただし、COMの中に戻すとダメ。

雷おこしは大必負！ ロンドンブーツは使いよう

SOFT 1

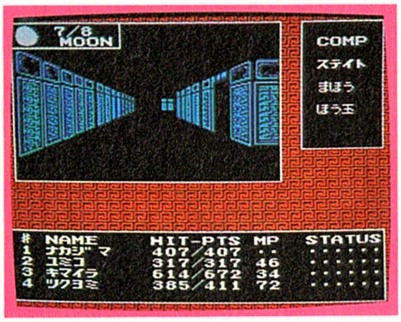
必負技、ワープ技　京都府・宮崎徹

やた♡ ヴァルハラの回廊でアメジストを手に入れ、さっそくウワサのラグの店へ行きましたん。ところがビックリ。雷おこしってば一体何じゃらホイ？ とりあえずは一番マトモそうなアレスの首飾りを買い、次に雷おこしを買おうと戻って来ると…。がひーん！ ロンドンブーツが新登場!! 使った結果はこの通り。しくしく…。





○まずはアメジストと雷おこしを交換！ 一体何が起こるのか…。
○どひー！ ダメージの嵐!! ナント、気がつくとHPがごっそり減っている！ まるっきり大損。





○よし今度こそ、でお次はロンドンブーツ。
○びえー！ スタート地点にワープした。でも、帰りたい時にはすごく便利だよね！

お小遣いがいっぱいもらえる技♡

SOFT 1

金稼ぎ
北海道・水上たかし



○メデューサを倒した！ 長老に会いに行く前に、ばんばん敵をやっつけて、ドカドカお金を貯めておきましょー。



○ごほーびに、しゅーゆーけんと、手持ちと同額のお金をくれたっ。何て気前のいいおっさんなんだ！ これでもっともっと強い武器や鎧に買い換える事ができる!! ついでに回復の泉で体力も回復させちゃおう。

これからビエンの町へ！ って人に朗報！ メデューサを倒したら、長老に会おう。するってェとごほおびに、お金を渡してくれるんだ。別にこれはどーって事ナイふっふっふ。実は長老のおっさんは、その時持ってる金額と同額の金をくれるんだぜ！ これでリッチになって武器や鎧を買おうぜ!!



デジタル・デビル物語（ストーリー） 女神転生（めがみてんせい）

次はあなたの載る番です。

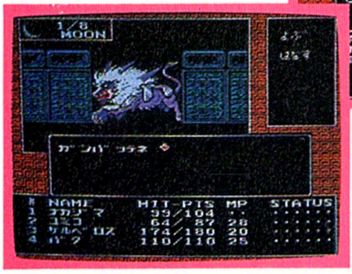
京都府・ゲエセン・ギルス

あいさつでセーフ！

逃げ技	東京都・田中剛



◯レベルが低すぎて倒せない！もし逃げれなかったら死んじゃうよー！　そういえば同じ仲間が味方にいるゾ。よし。話してみよう！

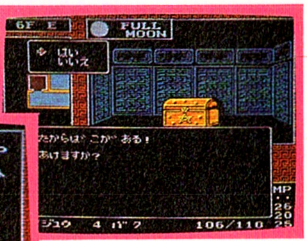


◯やった！　敵はあいさつをして帰ってくれたっ。おまけに「ガンバッテネ」とゲキレイしてくれたぞっ。もしも、自分が持っている味方の悪魔と同じモノが出てきたら、この技で100％逃げれるゾ。

宝箱復活でお金稼ぎ もうかって摩っ貨あ！

お金もうけ	千葉県・会田宗夫

◯ダイダロスの塔の6Fにある宝箱を開けよう。中身をとったら、8Fにもどる。





◯ミコンの長老のところでパスワードを聞き、もう１度宝箱のあった場所へもどろう。
◯すると宝箱が復活しているのだ。

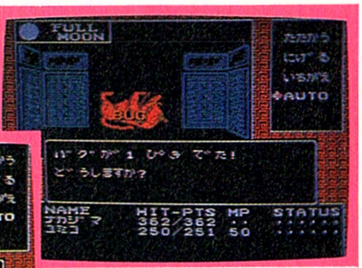


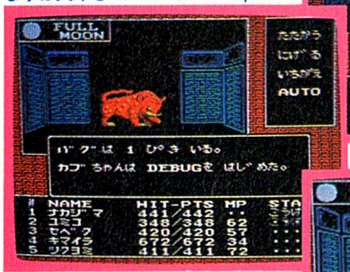
宝箱を何回も復活させることができる技を発見！　宝箱をとっては復活させ、とっては復活させるとゆー具合に何回もくり返せば、魔っ貨やほう玉がガッポガッポと稼げちゃうとゆーお得な技だよ！

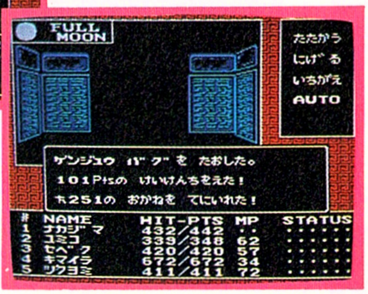
裏コマンド発見!! カブちゃんって誰だ!?

おまぬけ	神奈川県・星野泰由

◯出たっ！　三国一の大バグ野郎!!
そこでイロイロ試してみました。
まずは矢印をAUTOに合わせよう。





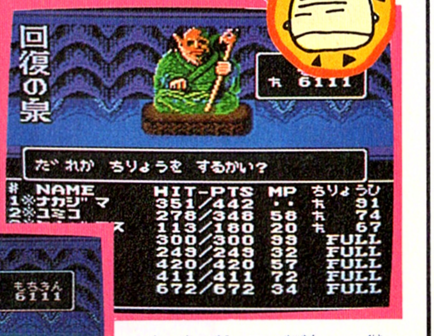


◯そしてⅡコンの左下とⒶⒷを同時に押しながら、ⅠコンのⒶからⒷとすばやく順番に押す。すると「カブちゃんがDEBUGを始めた」という訳のわからないコマンドが出て来るんだ。一体どーゆー意味なんだ？

ムダ使いはやめよう！

お金節約	愛知県・後藤克彦

◯戦いに傷ついたら、回復の泉で体力を回復させよう。でもそれには魔っ貨が必要だ。かかる費用は、その時点のHP、MPと最大HP、MPの差額を払えばOK！　体力満タンになるぞ。

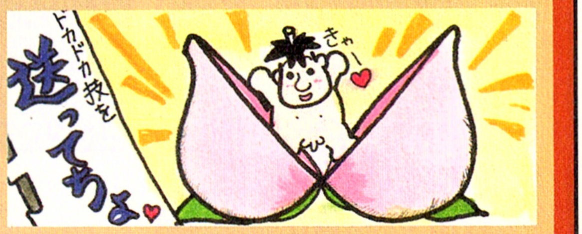




◯魔っ貨を少しでも節約したい人は、回復の泉のオッサンに会うまえに、治癒の魔法（メディなど）を使ってHPを回復させておこう！　その方が治療費が安くあがるぞ！　上の写真と治療を比べてみよう。

次号のお題！ 桃太郎伝説

題材がいいから、どんな技がくるか楽しみだなぁー。正直いって、早く送って来た人の勝ちだよ。でも、うそ書いて送っちゃダメだよ。もちろん他の本から写したのもイヤ。自分自身でみつけたオリジナリティあふれる技じゃないとね。ま、そういうことでみんな、ガンバッテ技をみつけてみようね！



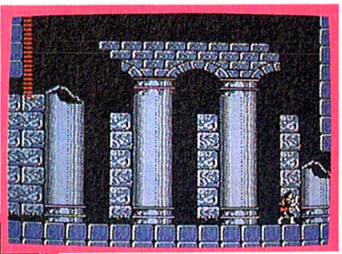
ええーっなんなのォ! ドラキュラ城の必負!!

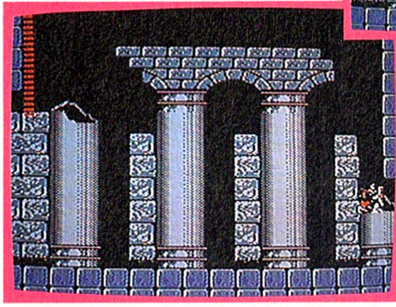


ドラキュラII

必負	千葉県・高野真紀

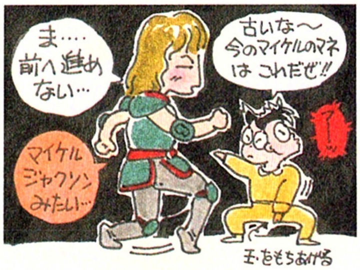
◆ここはドラキュラ城。どんどん下に向かって降りていけば、いよいよ大ボス、ドラキュラの部屋だ!





◆このドラキュラの部屋に入るとき、ジャンプしながら入ろう! オマチクダサイのあと、部屋の中に着地した瞬間、なんともう身動きできないのだ! シモンはその場で足ぶみしたまんま。どうあがいてもムダ! あきらめてリセットするしかない! もう1回、スタート地点のヨーバの町からはじめよう!

えーん! せっかくドラキュラ城までいったのにい、ナ、ヌワント、ハマってしまったのじゃあ! 最低っ! もうリセットするしかなくなっちゃうなんて…。悲P! とゆーわけでみんなにこの情なーい必負技を紹介しちゃうからためしてみてちょ!



ヒサンでオカシイ! 月風魔って少し変?

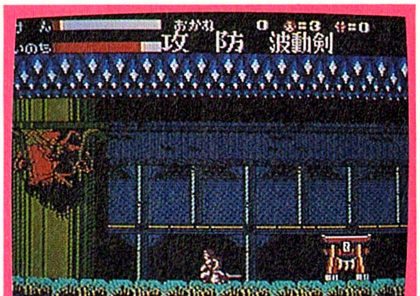


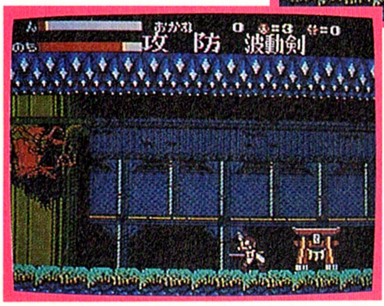
月風魔伝

おまぬけ	山口県・飯田雅司

◆まずは、✚の左下を押して月風魔をしゃがませる。そしてすぐに✚の右下を押してみましょう!!

◆すると、どーしたコトか月風魔の上半身と下半身がぎゃく向きにくっついてしまうのであった。





こいつはオカシイずえったいウケてしまう自信アリのへんてこりんなバグを見つけてしまいました! ナントあの月風魔の上半身と、下半身がぎゃく向きでくっついちゃうとゆーモンで連続でヤルと、クネクネッておどってるよーにも見えるよー!

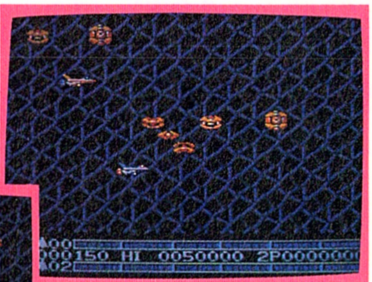
友だちっていいな! 仲よくゲームしよ!!

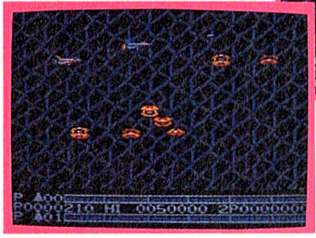


沙羅曼蛇

復活技	千葉県・高田吉英

◆2Pでスタート! どちらか片方が下手くそで全滅しちゃった…。





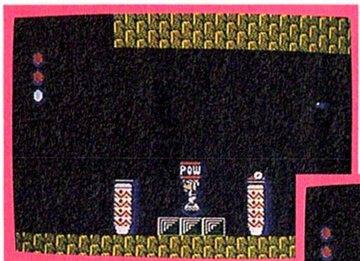
◆そんな時には、全滅した方がAボタンをポン!! すると、もう片方のプレイヤーから一機いただけちゃう!! この技は必ず相手にことわってからにしょーねっ!!

謎の空飛ぶ水晶は本当にあったのだ!

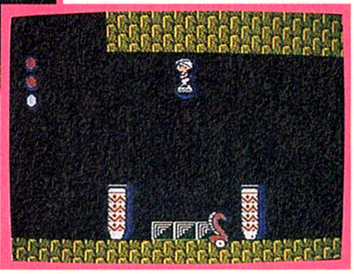


夢工場

面白技	大阪市・大塚由記子



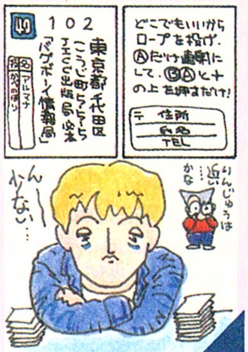
◆場所は2—3。水晶玉の両側に壺がある所で空飛ぶ水晶を見れるんだ!



◆どちらかの壺からPOWを取り、そのまま水晶の上へ。POWを投げると あら不思議!! マイキャラをのせたまま、ハイジャンプより高く飛びあがるんだっ!! 1度しかできはい変な技だけど、やってみてねっ!!

ハガキ欲しい!!

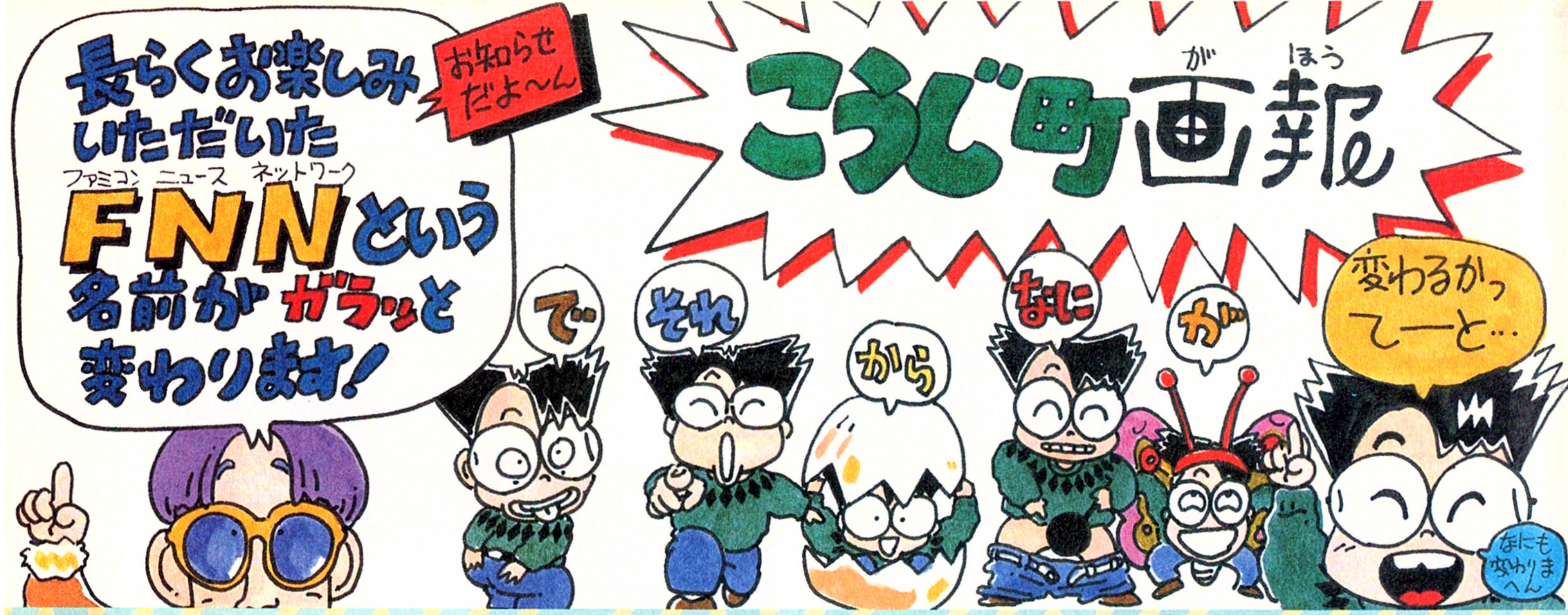
ま、これだけは、いくらお願いしたって、技を見つけないと送ってこれないよね。でもそこをなんとかしてほしいんだっ! どんなささいな物でいい、君がおやっ? と思ったことをハガキに書いてポストに入れて。それだけで僕たちは喜ぶんだ。





ハシラが俺を呼んでいる!!

宮城県・カーネルサンダース





必本は今が旬です。

奈良県・橘ひでき

1000円ゲームさんこんにちは

安さバクハツ！



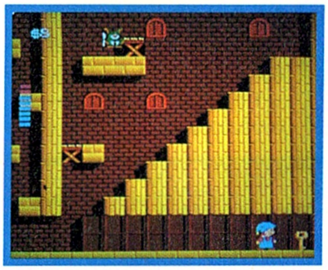
ビンボー万歳!!

早くも業界のヒンシュクを買ったとゆー噂もチラホラ。２割３割は当たりまえ〜っの1000円ゲームさんのコーナーだよん。

前回大募集したんだけど、まだハガキがとどいてない。(ま、雑誌にくわしー人はわかると思うけど原稿を書いてから本になるまで時間がかかるわけよ）近所の安売り情報や古いゲームのベスト10、勝手に値段をつけちゃうコーナーなど、いっぱい募集してるんで、ハガキを4649。

そんなわけで今週も、おいらの独断でいくぜょ。今回は東京の電気の王様「秋葉原」をぶらついてみやした。いやー、さすがに安売りソフトは秋葉原だわ。バスケットの中にあるわあるわ、それも980円!! んー、スペランカーがあるこれって面白いんだけど、すぐゲームオーバーになっちゃうんだよな。昔サンプルできた時は99人バージョンだったからクリアできたけど…。お、アトランチスの謎だ。これはしょーもない。パスね。次は、キングコング２。これは980円なら買いだね。コナミさんのゲームはどれも完成度が高いから、お買い得だぜ！

次は、おー！　なんと迷宮組曲じゃないか。こりはおススメ!!1980円だって安いくらいだもんな。ハドソンさんの傑作（ってのは言いすぎかもしれないけど）絶対面白い！　アクションゲームとパズル性がうまくミックスされてるソフト。キッチリした作りをしてるので時間さえかければ誰でもクリアできるぜ。



あと、今回はなかったけど、見つけたらチェックしたいソフトをあげとこう。１つめはロットロット。一風変わったパズル物。２本のスティックで球を動かして得点の高い穴に落とすゲームなんだけど、これが面白いんだ。1500円以下ならソンはしないと思うよ。２つめは、テグザー。迷路とシューティングが合わさった感じね。Ζガンダムは似てたけど、あれより面白い。ロボットに変形するのも無意味な変形じゃなくて、ちゃんとゲームをもりあげてくれるぜ！2000円以下なら買いだ！じゃまた来週。

今週の1本



■ハドソン　■標準小売価格4900円
●今回は980円で紹介してるけど、2500円くらいまでなら得じゃないかしらん

新コーナー！ナゾラー問答

またまた新コーナーだ！　一発なぞなぞをやろうじゃないの。ダジャレまじりのものから三択クイズまで、お題と答のあるものならなんでもOK。ちょうど「ええじゃないか」のコーナーに三択クイズというハガキが来てたので例にしたい。

●ドラエモンに出てくる男の子の名は？
　のびた、ちぢんだ、ふくらんだ
●インド人を次の三つから選べ
　オー、チャダ、ハル
●おしっこをしてる時の音は？
　立て、立つんだ、ジョー
●すぐれた四人の人たちを指す言葉は？
　ねえちゃん、いい体、四天王
●フランスの大統領は誰でしょう
　ミッテラン、ミチミチ、ウンコタレテ　青森県・ゲジゲジ眉毛

♨このリズム感はスゲエなー。笑った笑った。こうゆう感じで普通の知識を競ったものじゃなくて、センスで勝負したい。さあみんなもゲジちゃんに続けーっ!!



三国一の大バグ野郎

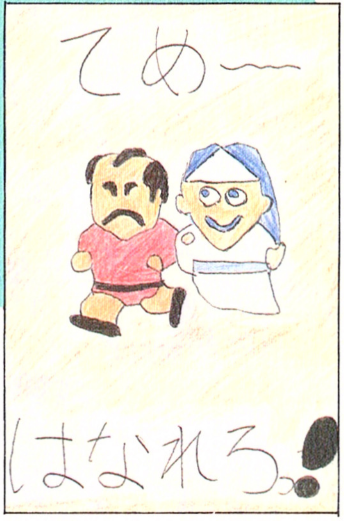
すぐれたソフトがすぐれた技を生み、はずかしいソフトが目もあてられない大バグ野郎を生む。これが真実だ!!



今月の三郎大賞

♨絵のわかりやすさとシンプルさに、才能を感じます。そして何はともあれキャッチコピーがきいています。思ったことを一言で言いきってますね（150EX）

岡山県・野本博之





わがはいは㊗である。EXはまだない。

広島県・鄭世喆

コナミのROMはとがってていたい！　バンダイをみならえっ！

奈良県・中澤７郎

パルサーの光の大沢さんは23才にもなって、宙に浮くことができるなどといっているつわものだ。

東京都・笑ってポンキッキ

こらFNN！　３つもコーナー終わるなよ！　終わるのは腕自慢だけだろーと思ってハガキ出した俺はなんなんだ！

奈良県・中澤７郎

アップルタウン物語は裏切りの王様です……。予約までしたのに……。

熊本県・益田徹

みんなー！　バンダイから鬼太郎２がでるのをきいたろう！

東京都・吉川理

所さんのまもるもせめるもは攻めているだけで守ってはいないと思う。

福島県・Ｂｙてん

おい！　女神転生のルシファー！　自分の部下がナカジマ・ユミコの仲魔になんないように教育しとけ！

茨城県・澤口仁輝

こら！　つっぱり大相撲！あれじゃあ「つっぱりプロレス大相撲」じゃねーか！　いい加減におもしろいぞ！

神奈川県・加山盛一

やい！　女神転生のスライムはうんこみたいで戦う気がしないぞ！

大阪府・西垣守雄

月風魔伝の龍骨鬼！　なんかタンをはいてるみてーできたねーぞ！

千葉県・伊藤卓

ディーヴァ、迷宮寺院ダババ夢幻戦士ヴァリス、これを早口で５回ほど言ってみろ！　舌から血が出るぞ！

千葉県・キューリアン小川

ハル研の3900円シリーズは、す・ご・い……！

東京都・ポンキッキ

おい！　ソフトプロ！　カラテカにサーカスチャーリーにパルサーの光……おまえの将来に光はねェ！

熊本県・コナミ教信仰者

おれの友人Ｙは、視力0.4なので困っています。ファンタジーゾーンの５面のボス、ポッポーズの１列めのはく玉が見えないのです。むろん、Ｙは５面から先へいけません。

大阪府・マドハンドの水虫

ホッターマン……………………………むなしい。

群馬県・鈴木正明

おい！　燃えろ！プロ野球のピッチャー！　ホームラン打たれたぐらいで落ち込むなよ。まだ、たったの32点差だぜ。気にするなって！

広島県・ぷう、おならしたよ

♨三国一には、初登場のぷう、おならしたよに100ＥＸあげちゃう。

わたしと必本のふれあい日記

ああ必本　（前編）

作・たろすけ

９月４日、学校が終わると、僕はまっ先に本屋にいき、ヘミマガ、ヘミ通には目もくれず必本を買いました。家に帰りワクワクしながら、いちばん期待していたＦＮＮのところを読みました。ギョッ、の、のってない！　いくらなんでもいないだろにものってない、紙コンアトランダムにものってない、三国一にものってない！　ハガキを20枚以上も出したのに！　僕は途方に暮れ落ち込んでいた。そしてどれくらいたったのだろう。10分ぐらいだろうか。ふと、ぼくは電話をかけたい気持ちになり、すぐに必本に電話しました。プルールルルプルールルル　ガチャ　電話にでた人は吉幾三みたいな声をした中年っぽい、ハキハキした声の人でした。そして……　（つづく）





広島県・つるにはまる丸虫



北海道・トラ次郎

紙コン アトランダム

紙コンが生き残れたのも、ひとえにみなさんの応援のたまものです。決しておごることなく、おハガキあっての紙コンです。





この柱はページの端ら!!
茨城県・ソロモン



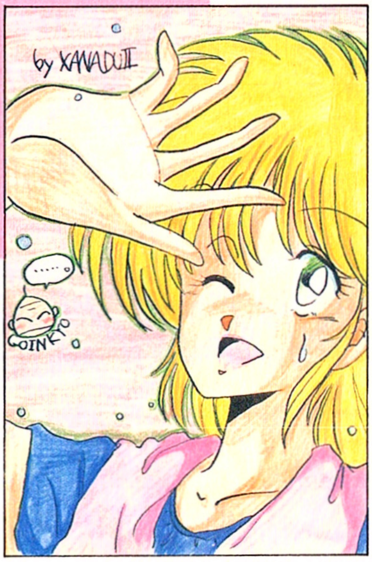
◆東京都・ベロニカ一竹

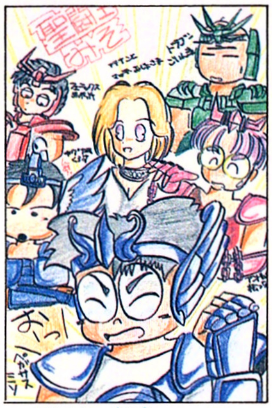
ハッキリ言ってブキミです。やっぱり、ゲーセンにはPUNXよりも、ヘビメタのほーが似合います。

HIPPON かばあガール

最近、ギャルのイラストが多いんだけど、その中でもひときわ輝やいていたのが、この娘。マブシイな。

◆北海道・XANADU II





◆東京都・麗奈

こんなの出したら、聖矢ファンがおこるかな？

今月の高橋くん



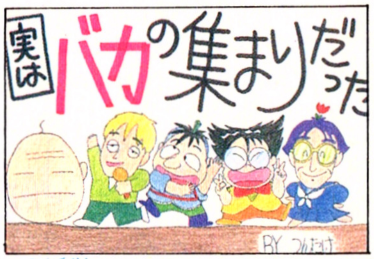
おっ、こりゃ新パターンだな。工夫のあとがみられて、たいへんよろしい。この調子で頑張るよーに。

◆宮城県・シドーのウンコ



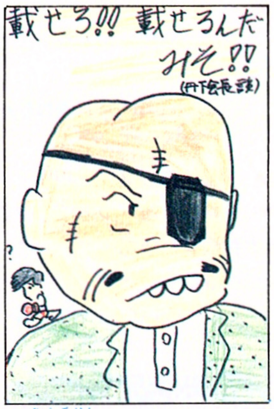
◆神奈川県・橋本恵美

まあ、1年も見ないうちに、こんなに大きくなって！



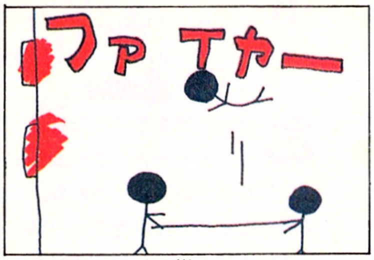
◆兵庫県・つんたけ

そっちがその気なら、こっちにも考えがあるぜ！ ただ、黒須はこんなもんだけどね。



◆兵庫県・サイコノブじゃー

おっちゃんよぉ〜。なつかしさでつい載せちゃったい！



◆北海道・トラ次郎

おぉ〜っ、これは昔なつかしのゲームウォッチぢゃないか！ よく遊んだよな〜。



◆東京都・だってふりがなが

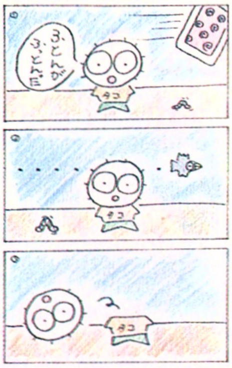
オイラも巨人ファンなんだ。こりゃとっても気分がイイや！



◆鹿児島県・安産祈願

ウマイ！ ミョーにはまってオカシイ。ところで、この竹を切ると、なかから何が出てくるか、考えるだけでコワイ。

四コマまんが倶楽部



今号から始まる四コマまんがのコーナー。今回は、お手本として他のコーナーに来てたハガキをもらってきたから、ナゼか3コマなんだけど。次からこのコーナーへの投稿は、ハガキのタテ半分のスペースを四コマに割って、まんがを描くよーに。余った所に住所氏名を書こう！

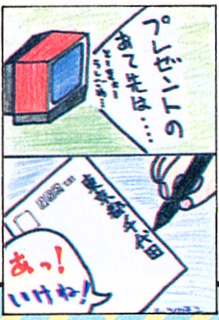
◆群馬県・超B級タコ

何が起きたのかよくわからない。実にシュールな世界です。個人的な好みで100EXをあげちゃいます。



◆愛知県・愛する弟よ

ほとんど企画だけで勝負してます。女子高生のモノとゆー保証はありません。



◆茨城県・ソロモン

いるいる、こーゆーヤツ。ちなみに、オイラもよくやる。

今月の一発野郎



13日の金曜日シリーズを見てないとわかりません。それにしても、一発ネタは、切り貼りばかりだな。

◆兵庫県・サイコノブじゃー



いくらなんでもいないだろ!!

コーナーを生かすも殺すもキミ次第。 大阪府・らあめん阪口

いないいないと思っていても、あっちこっちでヘンなヤツがかくれている!! もーこーなったら自分をネタにあそびましょ!! あそびましょったらっ!!

★音楽のテストの「三連符の意味を書け」とゆー問題が出た時に、**「4オンプル分のサウンドエネルギー」**と書いて職員室に呼び出されたやつ（100ＥＸ）
愛知県・ドラゴンクエストII

★ファミリースタジアムのスタートの音楽で**「森のくまさん」**でつい、を歌ってしまうやつ。（80ＥＸ）
東京都・みゆき
♨そーいえばボクも…（文二）

★**自分**がカセットを買うとき必ず「子どもにたのまれたのですが…」と言う親。（50ＥＸ）
滋賀県・カツ29

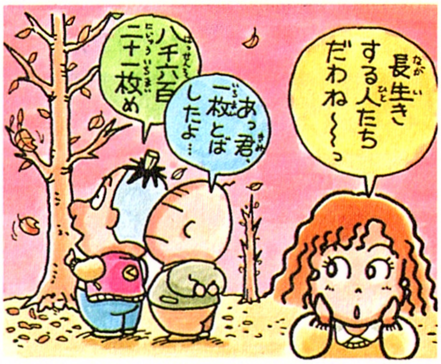
★新鬼ヶ島をやりすぎて、**国語の本読み**が速くなったやつ。（50ＥＸ）
熊本県・必本小僧

★あて先を、**9.83秒**で書けたぞ!! 世界新記録だまっていろよ、ベンジョンソン!! てな事いってるやつ!!（100ＥＸ）
広島県・ぷう、おならしたよ

★出したハガキがのらなくて必本をみながら**あかまってるやつ。**（50ＥＸ）
北海道・SABU
♨あかまるとは、岩見沢弁で、腹がたつとゆー意味です。

★いままでに発売されたソフトの名前を、ずえーんぶ暗記していて**ファミコンマメ博士**などと、いわれてるやつ。（50ＥＸ）
福岡県・死乱土

★ドラキュラIIを買ってきたとき**「あっ！テレホンカードが入ってる！」**と言って一瞬、よろこんだやつ。（80ＥＸ）埼玉県・ミステリアル
♨でも一体あれは何なのですか？一応大切にしてますけれどぉ…

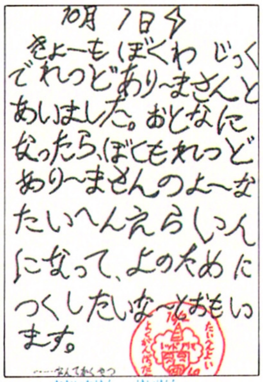


★**高橋名人**をうでずもうの名人とまちがえるやつ。（80ＥＸ）
福岡県・桃会くん

★ドラクエIIIが、シューティングゲームだといいな…と思っている、**高橋名人。**（80ＥＸ）
兵庫県・みっきい

★店の前で『燃えプロ』を買いにきた親友に「買っちゃダメだ!!」と言って店の人に**おもいっきりなぐられたおれ！**
（100ＥＸ） 東京都・I♥ENIX
♨親友だったらトーゼンの事よね 大人ってキタナイんだからぁ…。



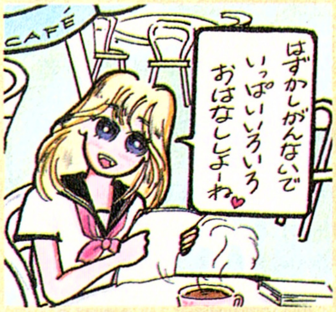


↑熊本県・ごいんきょモドキ ↑大分県・ＥＸびんぼー

★**お金**にはきょうみがないよ…と言って他人のおやつを取ってゆくY君。（50ＥＸ）
北海道・小泉仁
♨ＥＸびんぼーくんは最初ホントに原氏の知りあいかと思った。

キャピーのカフェテラス

ぼくの悩みをきいてください。ぼくのクラスにはキャピーさんと同じノリの女の子がいます。実はぼくはその子が好きなんですが、どうやって話しかけていいのかわからず悩んでいます…。 匿名希望



ふぁーいっ!! キャピーちゃんだおっ!! うーむ今号から突然始めちゃった、キャピーとあなたのおしゃべりコーナー!! なんだかあ最近、私あてのお手紙ってゲームのコト以外のことが書いてあるのが多いんだなぁ…ぷぴぎ!! んで、どーせならってコトで何でもキャピーが答えちゃうんだぁー。んで記念すべき第一号の匿名希望くんだけどぉ、ん一話しかけるんだったらぁやっぱぴ最初は「やっPー!!」だよねえ、それで彼女が「ぷるぷるっ!!」って答えてくれたらシメたもの。よーするに明るい笑顔とさわやかなノリ、だからってオツムのカルーイ男の子って思われたら×なんだぁ!! ここんとこのバランスが大切なんだよ♡

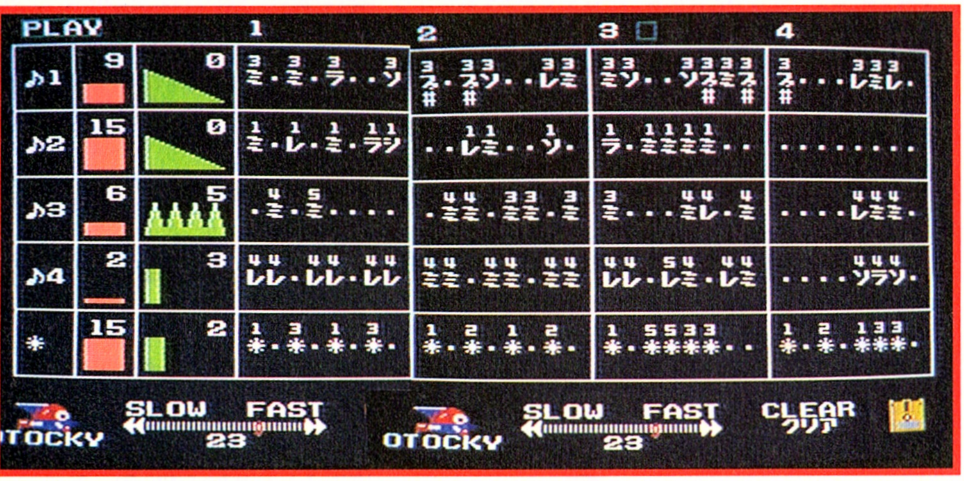
君こそファミコンミュージシャン

ファミコンスーパーヒットスタジオ

このところまた作詞のほうが盛り上がってきた。オトッキー勢もガンバレよ！ ところで今度出るファミリーコンポーザーをコーナーで取り上げるからお楽しみに！

♬オトッキーで作曲だ！ ★ダンシング デイ

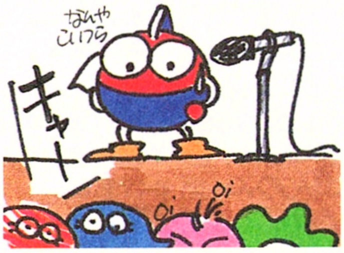
今月のサンプル 採譜／東京都 フリルボンボン

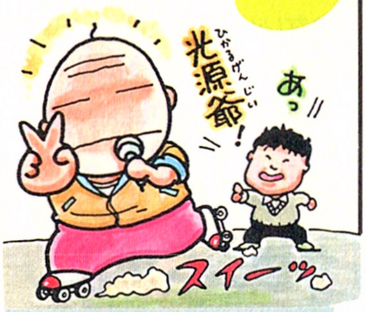


採点表	
メロディー	6
リズム感	7
ポップ度	7
音色	5
完成度	6

ベースがとってもポップ！

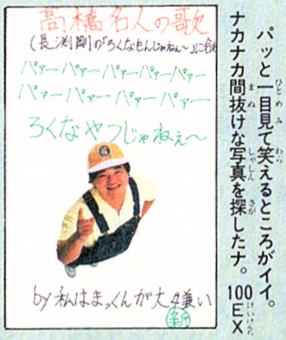
とってもポップな作品でヨロシイ。特にベースラインが流れるような感じで好感が持てるヨ。せっかくだから４小節のおわりあたりにドラムとベースを合わせるキメなんかをつけるともっと良くなるハズ。メロディーラインのセンスもナカナカなもの。 130ＥＸ。





★高橋名人の歌

作詞／兵庫県 私はまっくんが大嫌い



パッと一目見て笑えるところがイイ。ナカナカ間抜けな写真を探したナ。100ＥＸ

タイトル求む！

オトッキーのコーナーと作詞のコーナーにカッコイイタイトルをつけて欲しい！ 採用された人には何かプレゼントを考えておくので一つヨロシクたのむ!!

ハガキを出して、必本に載ろうーっ!!

ハガキが載れば名前がのるぞっ!! 日本全国に君のセンスとファミ知識の豊さを知らしめるのだっ!! さぁ急げ、この時を逃してはならない!! 今すぐハガキを出すのだっ!!

三国一の大バグ野郎

ソフトメーカーに文句をつけるユーザーのためのコーナー!! 思ったことを心のままにぶつけよう!! ゲームの世界に矛盾やウソは許されない!!

いくらなんでもいないだろ！

いねーよいねーよ！ ずえったいいねーよ!! と笑いながらも心当りにヒヤッとしてしまうこのコーナー!! 他人を告発してあざ笑うもよし、自分をネタにしてイタブルのもよし!!

紙コンアトランダム

絵ネタならばなんでもアリ！ 上手下手は問いません。おまけに、切り貼りネタも増加の一途をたどる、混乱のコーナー。ネタ切れの恐れナシ！

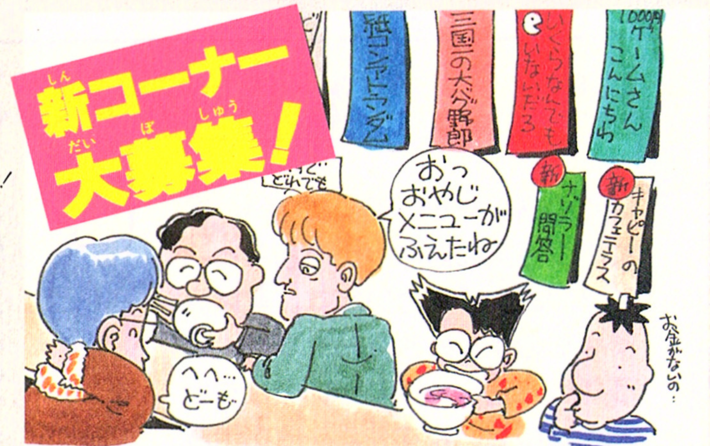
ファミコンスーパーヒットスタジオ

ＦＣ誌界唯一の教養あふれる？ 音楽講座。ほとんどケン坊の趣味のコーナーとゆー話もチラホラ。ファミリーコンポーザーに期待したい。

1000円ゲームさんこんにちは

すばらしいゲームをすこしでも安く!! お得な情報まっています。あなたから私へ、私からあなたへファミコンキッズのお買得情報コーナー!!

新コーナー大募集！



捨てる神あれば拾う神あり、つーことで、没コーナーに変わる、目新しい企画が続々登場！ ついでに新鮮な切り口の企画を広く読者からも募集しちゃいます。

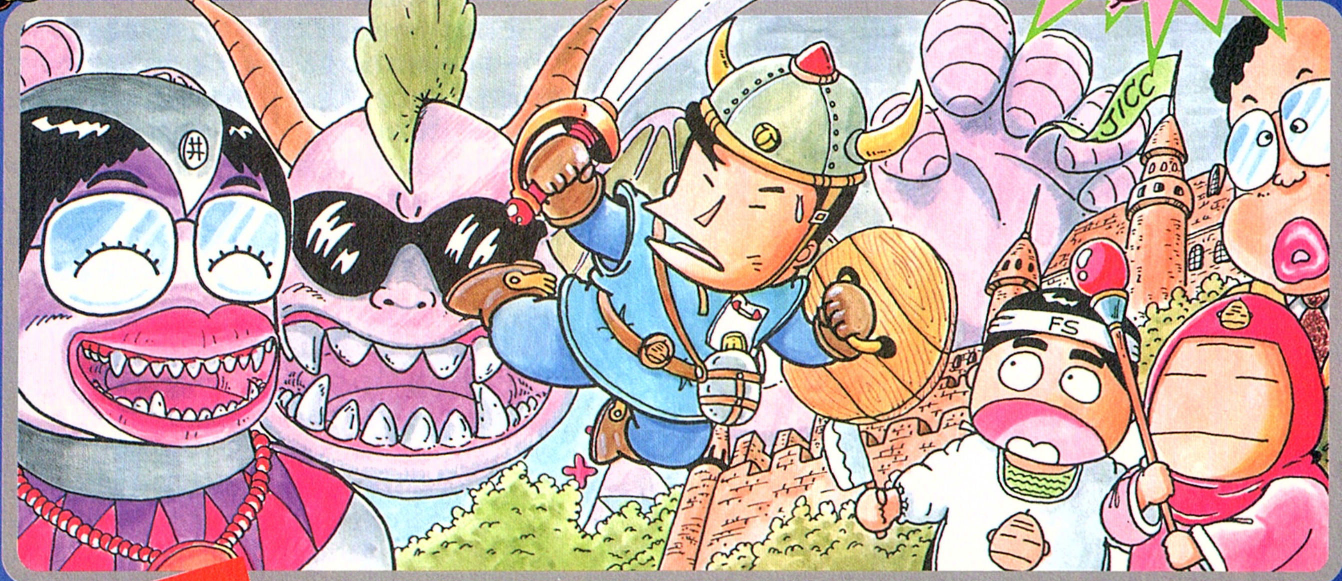
FC誌界のドラクエIII。次号の必本は11月6日発売です！

ファミコン界初のRPG

これがホントに最後のチャンスだ!!

あげちゃう!!

毎週なんと400名以上
史上最強のプレゼント!!



ストーリー&あそび方

前代未聞のロールプレイングプレゼント!! プレゼントアイテムを手に入れるために、まずはEXをかせぐこと! EX＋G数＝HPとなり、このHP次第で、君の欲しいプレゼントアイテムが思いのままに手に入るとゆーシステムはもうわかっちゃってるね? タンスニハーゴンを倒してみたら、やっぱりっ!! って感じで、シツコク影の大ボスジドーの登場だ!! コレが、ホンキの最終回! 思いっきり戦おーぜっ!!

〈キリトリセン〉



集めてリッチなGカード!!

ごい・クエは今回で最終回。長い間ありがとうございました。

ジドーが現われた!! 全問正解で7770EX!!

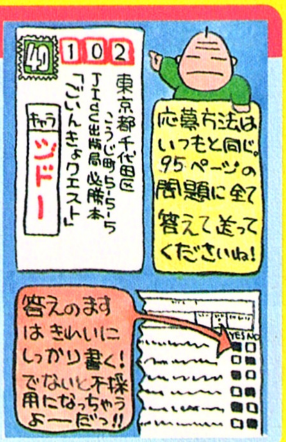


とーつぜん現われたジドー!! 姿はガキのようだけれどもコイツがまた、とんでもないヤツなのだっ!! ヤツのしかけてきた攻撃は、何と"どっと100題Yes・Noクイズ"一つ一つの問題はカンタンそうだけど、なにせ100問!! ぜーんぶ正解しないと、ジドーは倒せない。根気で勝負とゆーわけなのだぁ!! 全問正解で、ジドーを倒せば、一気に7770EXがもらえるぞ。手強いだけにEXはどっさり!! 今まで、ごいクエに参加したコトのなかった人も、最後の最後で一発逆点の大チャンス!! こりゃもうやってみないってテはナイよねっ!! さーて、用意するものは、一本の鉛筆。答が正解ならばY、まちがいならばNのマークをぬりつぶしてね。全部の問題に答えたら、95Pを切りとってそのまま送るべし!!

応募のしかた

100問できたら即、送ろうっ!! 95Pがそのまま解答用紙になります。Y・Nはきれいにきちんとぬりつぶしておいてね。住所・氏名を書くのわすれずに、学校のテストのよーな気持で、しんけんにヤローね!! 解答のしかたがわかりにくいと、無効になっちゃうよ!!

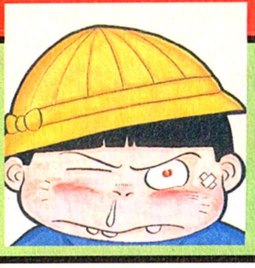
〆切りは10月23日



〈キリトリセン〉

アイテムの〆切りは11月30日。





ジドーの100問

住所 〒	でんわ(　　　)		
名前(ふりがな)	年齢 歳	性別 男・女	学年(職業)

		YES	NO
Q1	ファミコンソフトの売上げ歴代1位は、ドラクエIIである。	Y	N
Q2	AVGとはオーディオビジュアルゲームの略である。	Y	N
Q3	ファミコン本体の売上げは1000万台を超えている。	Y	N
Q4	ファミコンでマリオが初めて登場したのは、ドンキーコングである。	Y	N
Q5	メトロイドのエンディングは5種類である。	Y	N
Q6	銀河伝承のテーマ曲を歌ったのは荻野目洋子である。	Y	N
Q7	新宿中央公園殺人事件、刑事の名前は神宮寺三郎である。	Y	N
Q8	SWATというのは、アメリカ陸軍の一部である。	Y	N
Q9	パソコン版の女神転生はアクションゲームだ。	Y	N
Q10	夢工場の最高得点は、999999点である。	Y	N
Q11	聖闘士星矢の原作者は車田正美である。	Y	N
Q12	ドラゴンクエストの最後の敵はハーゴンである。	Y	N
Q13	オホーツクに消ゆに登場する真紀子の住んでいたのは網走である。	Y	N
Q14	聖闘士星矢のエンディングは3種類ある。	Y	N
Q15	奇々怪界の小夜と美紀は双子の姉妹である。	Y	N
Q16	ドラゴンスレイヤーIVのポチは実は恐ろしい怪物であった。	Y	N
Q17	エレクトリシャンに登場するナメクジラの母親はクジラである。	Y	N
Q18	ドラキュラIIのエンディングは3種類しかない。	Y	N
Q19	麻雀でメンタンピンというのは立直・断公・平和のことである。	Y	N
Q20	ナムコット大会のファミスタ部門でのたつのりの通算打率は3分3厘。	Y	N
Q21	ミシンは坂本龍馬のアメリカみやげとして日本に伝わった。	Y	N
Q22	最初の新聞広告の内容はカレーライスだった。	Y	N
Q23	オランダ人によってコーヒーが輸入されたのは徳川時代である。	Y	N
Q24	初めて作られたタクシー会社の名前は、銀座タクシーだった。	Y	N
Q25	日本でボクシングが行なわれたのは、明治20年が最初である。	Y	N
Q26	時空の旅人の舞台は西暦392年。	Y	N
Q27	パソコン版ウルティマIでは酒場で酔うとお金を盗まれることがある。	Y	N
Q28	クレオパトラの鼻の高さは8cmあった。	Y	N
Q29	ギャラクシアン(ビデオゲーム)は1978年にナムコが発表した。	Y	N
Q30	マイケルのEnglish大冒険で、黒板消しをとるとパワーダウンになる。	Y	N
Q31	とびだせ大作戦のステージ8はテルテルという敵キャラが出てくる。	Y	N
Q32	謎の村雨城で、村雨城の城主は女である。	Y	N
Q33	ビートルズの名前を考えたのはジョン・レノンである。	Y	N
Q34	ピンクレディのヨーロッパデビュー曲はサージャントペッパーである。	Y	N
Q35	ドラクエの主人公はトロの子孫である。	Y	N
Q36	ピーチ姫につかえている侍女キノピオは全部で8人いる。	Y	N
Q37	上から踏んでやっつける事ができない敵は、パックンフラワーだ。	Y	N
Q38	赤いパタパタと緑のパタパタでは、赤い方が凶暴である。	Y	N
Q39	メカ生体ゾイドのグフタスの兄は、共和国最後のとりでにいる。	Y	N
Q40	マゼランは365人の乗組員と旅立った。	Y	N
Q41	金糸雀はひばりと読む。	Y	N
Q42	女神転生の最後の敵はロキである。	Y	N
Q43	たけしの挑戦状に出てくるパチンコの打ち止めの数は約3800個である。	Y	N
Q44	ドラクエIIの武器で最も強力なものは、ひのきのぼうである。	Y	N
Q45	北海道の阿寒湖は日本で6番目に大きい湖である。	Y	N
Q46	1987年プロ野球パリーグの優勝は巨人である。	Y	N
Q47	イタリアの有名なテスタロッサという車は、日本に3台しかない。	Y	N
Q48	ケビン・ベーコンのデビュー作は"フットルース"である。	Y	N
Q49	ジャレコ本社のいちばん近いファミリーレストランは、デニーズ。	Y	N
Q50	歌手の荻野目洋子は、アニメみゆきで若松みゆきの声をやっていた。	Y	N
Q51	機動戦士Zガンダムの主人公は、ジュドー・アーシタである。	Y	N
Q52	ドラゴンボールの亀仙人は、松ちゃんがモデルである。	Y	N
Q53	まんがドラゴンボールに金閣と銀閣というキャラクターが出て来る。	Y	N
Q54	とんでも戦士ムテキングは、タイムボカンシリーズではない。	Y	N
Q55	マッピ(減点パパ)はプリンスが好き。	Y	N
Q56	ごいんきょは、黒須のお父さんと同じ年である。	Y	N
Q57	赤松氏の大好きなアイドルは、斉藤由貴である。	Y	N
Q58	亀仙まっちゃんの本職は、音楽評論である。	Y	N
Q59	ターミネーター辻は、10万円のシャツを持っている。	Y	N
Q60	スポック文二は、スリにあったことが2回もある。	Y	N
Q61	キャピーゆかりは、中学の時から体重が2kgしか変っていない。	Y	N
Q62	ジャッキーチェンがプロジェクトAで飛び降りた時計塔の高さは30m。	Y	N
Q63	ガルフォースのキャラクターデザインは安彦良和である。	Y	N
Q64	渡辺美里が昔組んでいたグループ名はソフトクリームで、4人組だ。	Y	N
Q65	紙コンアトランダムの担当は、キザの赤松氏だった。	Y	N
Q66	ハルクは小さい頃赤坂で育った。	Y	N
Q67	チャッキリみそは、ジャイアンツのファンである。	Y	N
Q68	ヒラ坊が最近行ったコンサートはマイケルジャクソンである。	Y	N
Q69	ナムコットゲーム大会でスポック文二が選んだのはガイアンツである。	Y	N
Q70	プッツン黒須は昔プレスライダーをやっていた。	Y	N
Q71	2輪の世界GPで日本でチャンピオンになった人はいない。	Y	N
Q72	ファニー川島は車の免許を持っていない。	Y	N
Q73	バグチェッカーズ高島幸太郎はゴルフJapanコースでGDをもらった。	Y	N
Q74	バグボーイの元常連ゆめきかけるは凸版印刷につとめている。	Y	N
Q75	昭和20年に売り出された第一回目の宝くじは一枚10円だった。	Y	N
Q76	日本で初めて造られたカンヅメの中身はさかなだった。	Y	N
Q77	アンパンを発明したのは、オランダ人である。	Y	N
Q78	3月3日は耳の日、そして10月10日は眼の日である。	Y	N
Q79	挨及はエジプト、土耳古はドイツと読む。	Y	N
Q80	アレクサンダー大王の愛馬の名前は、フケファロスだ。	Y	N
Q81	レリクスはエンディングの途中でロードする。	Y	N
Q82	パックマンはリセットしても最高得点は消えない。	Y	N
Q83	ボーガンズアレイで撃ってはいけないのは、レディ・警官・子供だ。	Y	N
Q84	スーパーアラビアンで壺を取ると、200点である。	Y	N
Q85	麻雀で上家とは、自分の右側に座ってる人を指す。	Y	N
Q86	国産自動車第一号は全部で20台造られた。	Y	N
Q87	プロ野球が日本で行なわれるようになったのは大正15年である。	Y	N
Q88	夏の全国高校野球大会は、昭和から始まった。	Y	N
Q89	日本最初の運動会の呼び名は運動競技会と言った。	Y	N
Q90	桃太郎伝説のBGMは、サザンの関口和之である。	Y	N
Q91	ウルティマの作者はロードブリティッシュである。	Y	N
Q92	カモシカは漢字にすると羚鹿と書く。	Y	N
Q93	アイスクリームの発祥地はフランス。	Y	N
Q94	アニメきまぐれオレンジロードのキャラデザインは、いのまたむつみ。	Y	N
Q95	ジャッキーチェンが一番気に入っている映画は、ポリス・ストーリー。	Y	N
Q96	仕事場でプッツン黒須の目の前に座っているのはスポック文二である。	Y	N
Q97	黒須のとなりの席は、キザの赤松氏である。	Y	N
Q98	ミスターシービーは五冠馬である。	Y	N
Q99	プッツン黒須の尊敬するマンガ家は江口寿史さんである。	Y	N
Q100	キャラメル・ママのネーミングは、お菓子屋さんからパクッた。	Y	N

<キリトリセン>

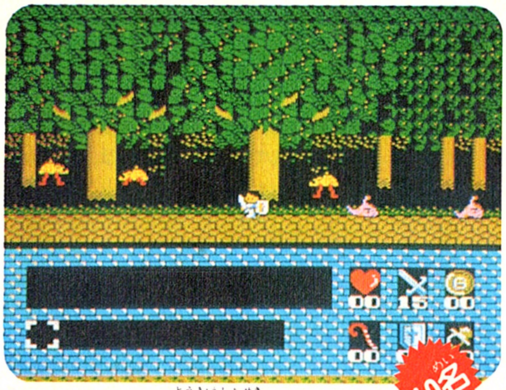
〈Vol.19の答〉●渇羅曼蛇＝③ソンソン　●すける豚＝①マスリナ　●ペガサス流星犬＝③きりん
〈Vol.20の答〉●道具＝サーカスチャーリー　●呪文＝③3種類　●剣＝⑥チャンチキおけさ

読者・プ・レ・ゼ・ン・ト!!

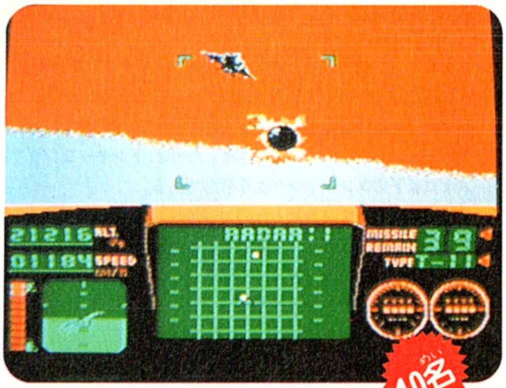
ますます充実

プレゼント その1 読者アンケートハガキプレゼント

とじ込みのアンケートハガキに答えてプレゼントをもらおう!!



①ロマンシア（東京書籍）



③トップガン（コナミ）



②桃太郎伝説（ハドソン）



④覇邪の封印

プレゼント その2 「ごいんきょにおねだり」プレゼント

応募券3枚で抽選で100名に9・10月発売の中からソフト3本プレゼント

次のページについている応募券を集めて、応募用紙に貼って送ってね。応募券は毎号1枚ずつついているので、ちがうものを3枚集めてね。しめきりは11月6日消印有効。発表は12月18日発売のVol.1です。応募は封筒でね。

ごいんきょにおねだり当選者発表 Vol.17 9月4日号分

〈北海道〉	菊地 博人	〈北海道〉	大上 良二
〈 〃 〉	松谷 真澄	〈 〃 〉	梅沢 武己
〈青森県〉	磯辺 貴史	〈青森県〉	石木 祐一
〈岩手県〉	田原 知明	〈岩手県〉	三好 博昭
〈宮城県〉	前山 圭伸	〈宮城県〉	宇田川一幸
〈秋田県〉	片山 聖	〈秋田県〉	広門 順明
〈山形県〉	岡部 良悟	〈山形県〉	花山 友宏
〈福島県〉	石黒 洋二	〈福島県〉	崎谷 光一
〈茨城県〉	塩原 昌俊	〈茨城県〉	八田 鳌司
〈栃木県〉	小野寺祥功	〈栃木県〉	田尾 信夫
〈群馬県〉	村瀬 源之	〈群馬県〉	沢田 正之
〈埼玉県〉	工藤 弘道	〈埼玉県〉	三好 純一
〈千葉県〉	横井 康宏	〈千葉県〉	窪田 桃子
〈東京都〉	松原 隆一	〈東京都〉	二宮 文貴
〈 〃 〉	石坂 崇	〈 〃 〉	伊賀 勝治
〈神奈川県〉	嶋田 康隆	〈神奈川県〉	野沢英太郎
〈新潟県〉	米田 時夫	〈新潟県〉	西塚 一徳
〈富山県〉	冨山 邦彦	〈富山県〉	北里 直樹
〈石川県〉	高田 弘司	〈石川県〉	栄田 政輝
〈福井県〉	大阪 大輔	〈福井県〉	長田 三太
〈山梨県〉	池田 勇一	〈山梨県〉	畑中 篤
〈長野県〉	長谷部 温	〈長野県〉	奈良崎良三
〈岐阜県〉	浅川由利江	〈岐阜県〉	内藤 博和
〈静岡県〉	福島 友彦	〈静岡県〉	藤谷 雄一
〈愛知県〉	戸川 康晴	〈愛知県〉	相田 誠二

〈三重県〉	堀 広志	〈三重県〉	小田島 実
〈滋賀県〉	山村 大助	〈滋賀県〉	三輪 智弘
〈京都府〉	紅谷 和広	〈京都府〉	石井 重治
〈大阪府〉	吉田 貞哉	〈大阪府〉	宮永 昌豊
〈 〃 〉	星谷 孝和	〈 〃 〉	松田 勝紘
〈兵庫県〉	広田由利江	〈兵庫県〉	田沢誠一郎
〈奈良県〉	中田 悌史	〈奈良県〉	貝原 政隆
〈和歌山県〉	金井 拓二	〈和歌山県〉	石森 建
〈鳥取県〉	橋爪 大守	〈鳥取県〉	平林 英樹
〈島根県〉	早坂 和実	〈島根県〉	朝倉 祐一
〈岡山県〉	多賀 淳夫	〈岡山県〉	浜村 健次
〈広島県〉	柳沢 剛太	〈広島県〉	三輪 智弘
〈山口県〉	富田 耕次	〈山口県〉	朝倉 正人
〈徳島県〉	葉山 敬一	〈徳島県〉	北村 義治
〈香川県〉	原田 幸治	〈香川県〉	宮岡孝太郎
〈愛媛県〉	小島 一友	〈愛媛県〉	広瀬 寿弥
〈高知県〉	藤島 親己	〈高知県〉	工藤 英二
〈福岡県〉	永山 君次	〈福岡県〉	寺井 竜二
〈佐賀県〉	斉藤 良治	〈佐賀県〉	金子 拓三
〈長崎県〉	生田 数人	〈長崎県〉	石塚 正継
〈熊本県〉	武井 力也	〈熊本県〉	安藤 光春
〈大分県〉	肥沼 慎二	〈大分県〉	若井 長久
〈宮崎県〉	竹村 君男	〈宮崎県〉	原 広一郎
〈鹿児島県〉	佐野孝太郎	〈鹿児島県〉	三沢 栄貴
〈沖縄県〉	上原 友宏	〈沖縄県〉	石田 大守

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所、名前を忘れずに正しく書いてね。せっかく当選しても、とどかないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに！
しめきりは11月6日(金)当日消印有効。
発表は12月18日(金)発売のVol.1です。

アンケート当選者発表
Vol.17　9月4日号分

①ドラキュラII
〈青森県〉丹野　充　〈千葉県〉長崎　春彦
〈富山県〉大槻　健太　〈滋賀県〉山口　道宏
〈岡山県〉竹橋　友弘
②デジタルデビル物語
〈茨城県〉谷崎　陽一　〈山梨県〉平本　真
〈三重県〉高木　綾　〈島根県〉奥根　純市
〈長崎県〉大河原明広
③夢幻戦士ヴァリス
〈北海道〉桃多　智樹　〈群馬県〉河合　太
〈岐阜県〉彦坂　功次　〈大阪府〉青田　茂雄
〈愛媛県〉柳原　育邦
④井出洋介名人の実戦麻雀
〈秋田県〉永峰　忠宗　〈東京都〉安田たけし
〈静岡県〉只野　弘一　〈兵庫県〉山本　勝彦
〈大分県〉山県　広光
⑤夏休み特別企画
●天体望遠鏡
〈千葉県〉大野竜司　〈広島県〉久保田岳広
●顕微鏡
〈東京都〉森山　直徳　〈神奈川県〉坂口　航
〈福岡県〉山口　武士
●チクタクバンバン
〈北海道〉佐藤　達也　〈岩手県〉奥平　大樹
〈茨城県〉まきゆうすけ　〈千葉県〉五関　勇
〈東京都〉藤村　徹　〈東京都〉河崎　勝

〈愛知県〉滝　孝弘　〈岡山県〉出宮久仁夫
〈大分県〉坪根　和晃　〈沖縄県〉比嘉　盛吉
●ポケットゲーム
〈宮城県〉尾林　呈三　〈栃木県〉荒井　剛
〈新潟県〉高橋　敦　〈石川県〉坂井　絵美
〈山梨県〉鵜谷　真　〈長野県〉戸田　一也
〈愛知県〉岩間　亮　〈三重県〉宝門　裕樹
〈和歌山県〉東　孝子　〈兵庫県〉井上　泰成
〈徳島県〉井上　務　〈徳島県〉中川　和宏
〈福岡県〉大石　剛史　〈宮崎県〉宇田津貴之
〈鹿児島県〉四枝　浩二
●組立てキット
〈北海道〉石橋　克美　〈岩手県〉戸塚　保則
〈岩手県〉高橋　智　〈宮城県〉土井　康生
〈秋田県〉佐藤　孝彦　〈静岡県〉山田　堅治
〈三重県〉川口　勝幸　〈滋賀県〉利井　良次
〈奈良県〉山中　哉　〈和歌山県〉宮前　洋紀
〈広島県〉新原　哲郎　〈香川県〉藤川　正行
〈福岡県〉清水　光博　〈高知県〉岡吉　範史
〈宮城県〉宮崎　晃次
●エキスパンダー
〈北海道〉原　吉晴　〈秋田県〉千葉　昌幸
〈秋田県〉有路　正　〈福島県〉水戸　裕幸
〈茨城県〉青鹿　康明　〈埼玉県〉川口　稜
〈千葉県〉弟子丸　淳　〈神奈川県〉小笠原まこと
〈神奈川県〉斉藤　健二　〈福井県〉浜田　秀樹
〈静岡県〉杉山　尚也　〈愛知県〉松浦　志郎
〈滋賀県〉河村　剛志　〈大阪府〉大沢　陽
〈大阪府〉西本　庸男　〈和歌山県〉岡山　義人
〈岡山県〉江村　尚志　〈広島県〉竹岡　英雄
〈山口県〉松嶋　則之　〈鹿児島県〉寺園　勲
●卓上ゴミ取り機
〈北海道〉阿部　浩士　〈青森県〉畠山　和夫
〈岩手県〉横田　豊　〈秋田県〉黒崎　隆志
〈秋田県〉松谷布喜江　〈山形県〉大浦　英和
〈福島県〉田中　貴之　〈栃木県〉小沢　智一
〈群馬県〉武藤　敏明　〈群馬県〉桜井　勝行
〈群馬県〉茂木　貴幸　〈埼玉県〉三橋　浩之
〈千葉県〉坂下　博美　〈東京都〉船曳亜也子
〈神奈川県〉渡辺　法行　〈神奈川県〉岩崎　裕子
〈新潟県〉星野美由記　〈富山県〉清水　剛史
〈富山県〉森　康幸　〈山梨県〉仲沢　雅人
〈山梨県〉米山　友樹　〈長野県〉土屋　洋
〈静岡県〉藤村　保弘　〈愛知県〉高羽　利行
〈愛知県〉間瀬洋一郎　〈滋賀県〉村田　匠
〈滋賀県〉宮川　伸作　〈大阪府〉山崎　充
〈兵庫県〉竹下　勲　〈兵庫県〉内山　一英
〈兵庫県〉坂口　泰司　〈鳥取県〉細田　幸成
〈岡山県〉酒田　朝行　〈岡山県〉松井　宏光
〈広島県〉安岡　利勝　〈山口県〉中野　真人
〈山口県〉松浦　光司　〈徳島県〉小山　裕司

〈徳島県〉増田　一美　〈香川県〉福家　和也
〈愛媛県〉宮本　信行　〈福岡県〉三ケ田　博
〈福岡県〉水落　信治　〈佐賀県〉古賀　清隆
〈長崎県〉宿利　久記　〈宮崎県〉岡部　勝彦
〈鹿児島県〉森山　健二　〈鹿児島県〉大牟礼　章
〈沖縄県〉佐久田邦彦　〈沖縄県〉桑江　治信
●変装メガネ
〈北海道〉菅野　博紀　〈北海道〉服部　亮太
〈北海道〉大島　充　〈青森県〉小林　恵輔
〈青森県〉木村　智　〈岩手県〉仲田　力行
〈宮城県〉門脇　淳　〈宮城県〉田尻　淳
〈山形県〉伊藤　あや　〈山形県〉土田　有尚
〈福島県〉櫛田　晃祐　〈福島県〉矢吹　大介
〈茨城県〉秋田　泰　〈茨城県〉森谷　忠之
〈栃木県〉田崎　誠　〈栃木県〉谷口　英
〈群馬県〉江原　透　〈群馬県〉後閑　章
〈埼玉県〉関崎　裕幸　〈埼玉県〉村上　将司
〈埼玉県〉吉野　祐司　〈千葉県〉山崎　優
〈千葉県〉白鷺　直哉　〈千葉県〉名取　克浩
〈東京都〉石黒　美香　〈東京都〉竹内　倫
〈東京都〉酒寄　治樹　〈東京都〉川崎　敦史
〈神奈川県〉関　堅吾　〈神奈川県〉千葉　修
〈神奈川県〉松本　秀人　〈新潟県〉佐藤　将晴
〈新潟県〉中村　智紀　〈富山県〉三村　雅人
〈富山県〉熊谷　洋介　〈岐阜県〉原　雅敏
〈岐阜県〉橋本　幸昌　〈愛知県〉池端　俊明
〈愛知県〉服部　幸雄　〈愛知県〉増田　利彦
〈滋賀県〉谷口　正英　〈京都府〉古川　真
〈京都府〉白川　智章　〈大阪府〉砂田　賢一
〈大阪府〉生田　友美　〈大阪府〉宮崎　大介
〈大阪府〉中　唯一　〈兵庫県〉佐藤　克隆
〈兵庫県〉大川　和幸　〈和歌山県〉岡本　吉文
〈岡山県〉山県　智矢　〈岡山県〉永塩　真矢
〈岡山県〉坂東　太郎　〈広島県〉伊藤　雅之
〈広島県〉岡原　大雄　〈山口県〉高月　敬介
〈香川県〉大谷　彰洋　〈香川県〉内田　安紀
〈愛媛県〉坂原　光雄　〈愛媛県〉別宮　彈紀
〈高知県〉古谷　亮　〈高知県〉山中けいせい
〈福岡県〉島田亜由美　〈福岡県〉江藤　紀仁
〈佐賀県〉松本　光正　〈熊本県〉中島　英人
〈熊本県〉榊田　仁　〈大分県〉佐藤　晋也
〈宮崎県〉井原　新一　〈鹿児島県〉新田　浩
●各種ソフト
〈福島県〉桜田　佳子　〈茨城県〉桑原　雄治
〈茨城県〉冨山　忍　〈群馬県〉田村　一則
〈群馬県〉小島　敬司　〈東京都〉指田　真人
〈東京都〉吉沢　友博　〈新潟県〉石橋　聡
〈兵庫県〉森脇　啓吉　〈島根県〉成相　好隆
〈山口県〉奥谷建太郎　〈愛媛県〉大塚　一雄
〈福岡県〉岩崎　壮司　〈福岡県〉山内　裕一
〈沖縄県〉渡慶次　司

応募券はこの応募用紙に貼って封筒で送って下さい。

ファミコン必勝本「ごいんきょにおねだり」応募用紙　Vol. 21　11月6日しめきり

名前　　でんわ
住所
ほしいソフト　①　②　③

キリトリ

この応募用紙は11月6日しめきりです。





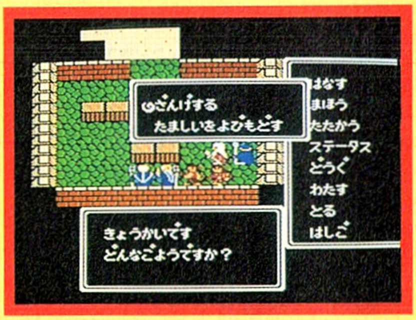
いつも「ごいんきょにおねだりプレゼント」に、たくさんの御応募をいただきまして、ありがとうございます。
「ごいんきょにおねだりプレゼント」は、今回が最終回となります。次号から、新方式のプレゼントが始まりますが、「ごいんきょ」の応募券は今後も使えますので、大切にとっておいてくださいね。

送り先　〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
JICC出版局　ファミコン必勝本「ごいんきょにおねだり」係

RPG&AVG攻略のきめてはコレだ!!

★本屋さんで見つからないときは、スグに注文しよう!!





定価380円

- キャラクターメイキング&パーティー編成完全ガイド
- 戦闘シーンの陣型完全マニュアル
- ソーサリア大陸完全マップ
- 全ダンジョンマップ

フライデースペシャル60

Ultima ウルティマ 完全必勝本

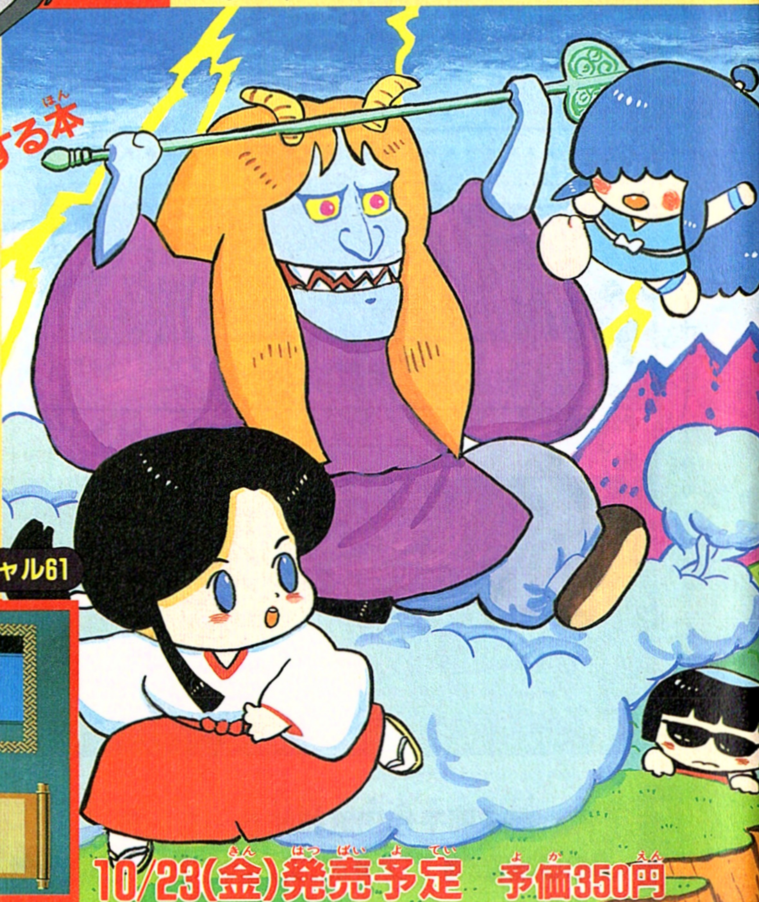
恐怖のエクソダス

新 鬼ヶ島

ふぁみこんむかし話

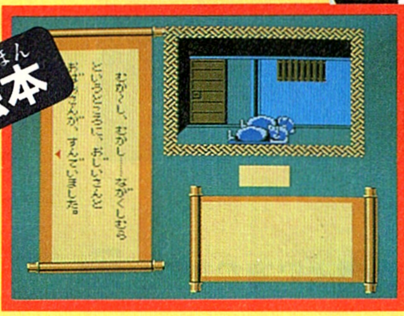
新・鬼ヶ島を3倍楽しくする本

おとぎ話を本の上でも楽しめるのじゃ。ほのぼのマンガとワクワク話で、謎の世界を冒険しよう!! だんべ。



フライデースペシャル61

必勝絵本



10/23(金)発売予定　予価350円

JICC出版局

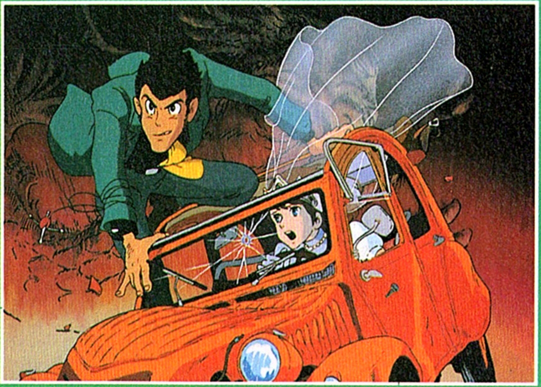
THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1987

NEW SOFT STREET

UPL初のファミコンソフト「忍者くん阿修羅の章」が登場してますよ。（ヒラ坊） スクウェア初の大型RPGは「ファイナルファンタジー」"初"なのに"完"のようなネーミングだな。（ハルク） コトブキから発売される「スーパーマン」は今年50歳！ アメリカでは大きな催し物があるみたい。（ごいんきょ）



あ、そうそう。それからナムコの新作が今号だけで一挙6本大公開。どうなってんだー!!（ヒラ坊） 「くだらんザコゲームは許さん」。厳しい視点でAMショーを見てきたのだ。（JOY&MIKE）「アタックアニマル学園」はF3DS対応、「彷魔が刻」は恐怖の2重人格ゲームなのだ!?（ハルク）



NEW SOFT STREET



ルパン三世 パンドラの遺産

では、ズラリ並んだナムコ作品、冬の新作をすたこらさっさ紹介していきましょう。まず、ルパン3世。オトナから子供まで幅広いファンを持つルパンが突然ゲームになったのだ。みんな知ってるあの人が、この人が……期待を裏切らず、登場してまあす。

(カセット)	カセット（1M+512kb）
メーカー	ナムコ
発売日	11月上旬発売予定
価　格	¥3900
ジャンル	アクションゲーム

かのアルセーヌ・ルパンの孫のゲームだっ!!

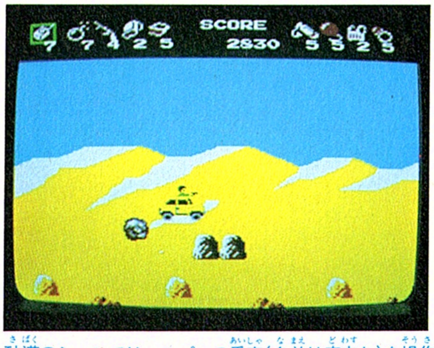
世界を舞台に神出鬼没

ルパン3世の命の恩人で、カリオストロ王国の姫、クラリスが謎の人物にさらわれた。助けなくっちゃってんで、ルパン一行のすったもんだの大活劇がはじまった。

ところで、このゲームのステージ構成は、屋敷、チャイナタウン、倉庫、ピラミッドの4つ。基本的に横スクロールでの進行だ。主人公は、ルパン3世、次元大公、石川五右衛門のなかからの選択式。いわゆるマルチキャラクタータイプなわけだ。

戦いの途中でアイテムを集め（全部で9種類ある）ヒントメッセージを聞きながら、各ステージのボスを倒せばクリアだ。といってもワナだらけ、敵だらけの全4ステージ。油断もスキもありゃしないのだ。

それぞれのキャラクターの個性をいかしてプレイするのが、クラリス救出の手っ取り早いやり方。君もおしゃれにクリアしよう。



砂漠のシーンでは、ルパンの愛車（名前は度忘れ）を操作



ピラミッドの内部はタテ・ヨコ・上・下にスゴク複雑

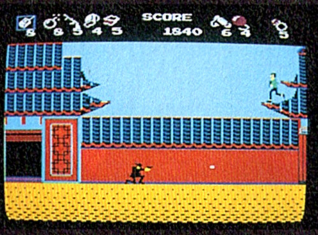
3人の性格を分析したぞ

ルパン3世（アイテム有効型）



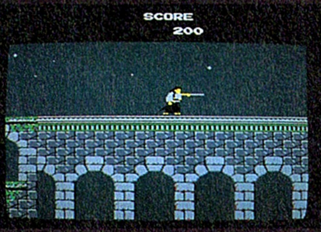
各種アイテム（攻撃・防御とも）が使えるのは3人のうちルパンだけ。

次元大介（拳銃の名手型）



拳銃での攻撃力なら、原作どおり次元がピカ一。なんたって弾丸の飛距離が違う。

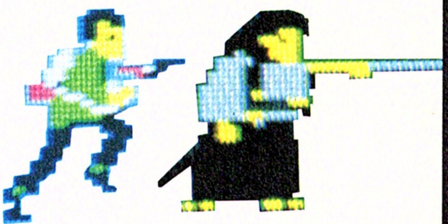
石川五右衛門（斬鉄剣自在型）



いよっ！ 大和魂の見せ所。もちろん五右衛門は斬鉄剣にて敵をなぎ倒し候。

3人はやっぱり不死身!?

このゲームでは一度ミスしたキャラクターでも仲間が助け出せば、もとの元気な姿に。つまり3人全滅の時のみゲームオーバーなのだ。





NEW SOFT STREET



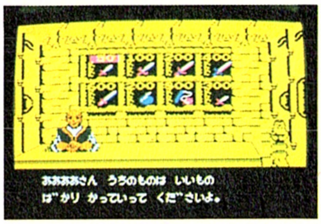
時空勇伝 デビアス

極秘のうちに開発が進められていた（ま、たいていのゲームがそうなんですけどね）ナムコのアクションRPGは、時空勇伝デビアス。中世のとある王国での戦いの物語だ。剣でシャキーン！ 敵をズボボッ！ 悪をスコーンと退治しよう。

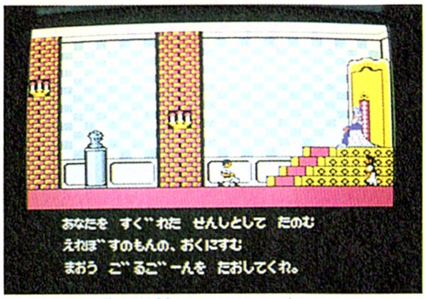
（カセット）	
メーカー	ナムコ
発売日	11月発売
価格	¥4,900
ジャンル	アクションロールプレイング

街で準備しておかないと…

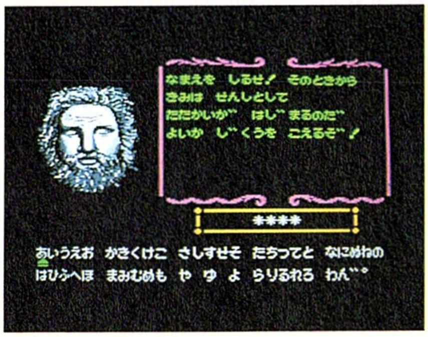
街ではRPGお馴じみの、武器屋、道具屋が君の来店を待っている。どの店も、なかなかインテリアに凝ってるぞ。ところで、王様に会うのを忘れずに。会えない人は敵10匹…。



夜は魔物であふれかえる街だが、昼の時間帯はみんな協力的だ。



このあと突然お姫様がキスしてくれるよ。なんだか先にお礼をもらっちゃった気分だ。



昼は情報収集。夜は戦闘

魔物ゴルゴーンに襲われた王国を救えるのは、現代に住む、オマエしかおらん!! てな宣託を突然受けて、中世に時を駆けてワープ。ゲームのすべてはここから始まる。

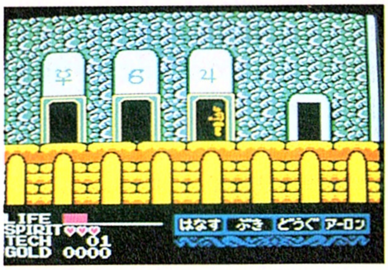
もちろん、それだけではいかんせん情報不足なわけだから、当然のごとく情報収集をしなくてはいけない。そう、ゲームの初期では街の人から話を聞くのが重要なのだ。ただし、人から話が聞けるのは昼のあいだだけ。夜になるとドアすら開けてくれないぞ。それどころか敵が出現、さあどうする？ 答えは簡単。やっつけてコールドを稼げばいいのだ。

騎士道とは、いい武器を買うことと見つけたり!?

そんなこんなで、話を聞き、店で装備をととのえたら王様に会いに行こう。きっと新しい展開がある。そしていざ地下迷宮へ！

ところで地下迷宮は3部構成になっていて、火、水、土のエリアに分かれている。それぞれにボスがいるので、こいつらを倒せなくてはいけないのだ。敵との戦いに勝ち、迷わずに進め。3人のボスを倒したら、いよいよ大魔王との対決が待っている!!

ところで、このゲームには困ったときのためのお助けコマンド、「アーロン」というのがある。プレイヤーの行動のヒント、左右どちらの道を行くべきか、もとの街にもどりたいなどの情報を教えてくれるコマンドのことだ。ま、言ってみれば情報のパワーアップアイテムってとこだ。さあ、お楽しみに！



画面の見方だが、LIFEは生命値のこと。エリアをクリアごとに増える。そしてSpiritは経験を積むごとに増えアーロン板を使うと消費する数字のこと。Teckとは、アーロン板で教えてくれるヒントの項目に関係してくる。

これが頼りになる「アーロン板」だ



困ったときはアーロンに頼ろう!! なお、製品パッケージには「アーロンのお守り」がついてくるよ



NEW SOFT STREET



サイドポケット

ビリヤードゲームの決定版が出たんじゃないかな？『サイドポケット』の完成度は満点。恐しく本物に近いゲームなのだ。「どっちかというとオトナ向けだから〝ファミリーシリーズ〟にはしませんでした」とナムコは語るが、なかなかどうして誰もが楽しい。

カセット	カセット（1M+512kb）
メーカー	ナムコ
発売日	10月下旬発売予定
価　格	¥3900
ジャンル	スポーツシミュレーション

待ち時間なし。画面の前がプールバーになった。



1P、2P両方可。トレーニングモードは上級者もためになる。

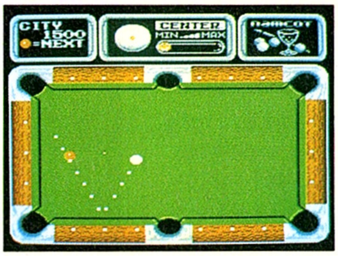


ゲームオーバーになるとこんな絵が。負けて泣くなんて若かりし日のポール・ニューマンを見るようだ。

ビリヤードだよ、人生は。

サイドポケットには、今までのビリヤードゲームにはない工夫がいくつかある。まずは、球の突く位置(憧点)の設定がグッと細かくなったところだ。中心、押し引き、左右ひねりの組み合わせで30通り以上が可能。つまり、手球の中心からほぼ360度どこでも打てる便利さだ。その上、曲打ちやマッセもできる。加えてクッション後の球の移動を示す「気くばり点線」もあったりで、初級者にも好都合だ。やっぱりビリヤードは座ってやるに限る!?





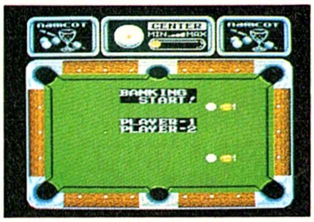
【写真左】これだと入らない。ちょっとズラしてみようっと。【写真右】よしOK！ワンクッションで入れてやる!! 常に表示されてる点線は、何よりのコーチ役です。

一目見て、オマエに惚れた



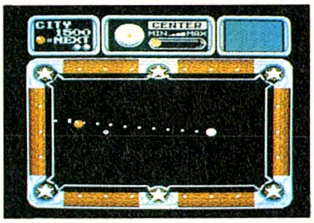
◯基本をしっかり

ファミリーマージャンでも登場してたコンピュータ先生のレッスンを受けよう。



◯ウーム、本格的

始まりからして緊迫するぜ。今や主流のナインボールのスタート！



◯ボーナスなるか

的球を落とせば、持ち玉を増やすチャンス。ほかにもボーナスが何種かあり。



◯目指すは「世界」

1Pでは、得点によってグレードが上がっていく。ちなみにコンティニューなし。

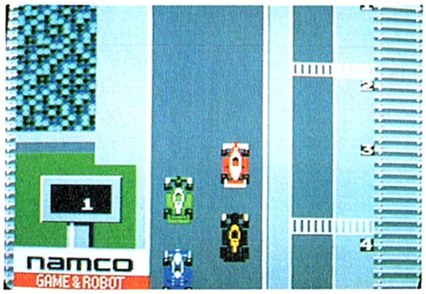
全国のオトナたちがよだれたらして喜こびそうだ!!

タキシード、カクテルグラス、肩ひもの無いドレスを着た美女。とても¥3,900の娯楽とは思えないでしょ。本格的ハスラーを目指してる人にとっては、ホント、目の毒です。



ファミリーサーキット

■ナムコ ■11月下旬発売予定
■¥3,900

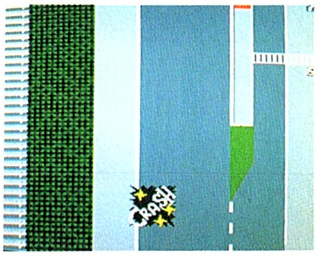


さて、こちらはレースゲームの本格派、ファミリーサーキット。ただ走るだけじゃない。フリー走行、スプリントレース、耐久レース、観戦の４つモードで、どっぷり「走り」の世界にひたれるマルチレーシングソフトなのだ。

まずプレイヤーは、自分の好みに合ったマシンを選ぶ。(車体のかたちは６種類、色は26種類もある）そしてレースの作戦やテクによってベストコンディションのクルマに乗り込むわけだ。(くわしくは右表を参照)あとはブルン、ブルンでスタート!!

ところで、このゲームのえらいところは、今までの「追い越しあるのみ」のタイプと違って、「抜きつ抜かれつジッとガマンあるのみ」の、いわゆるレース展開までシミュレートされてる点だ。これこそ「本物!!」と喜びたい。完成迫る!!

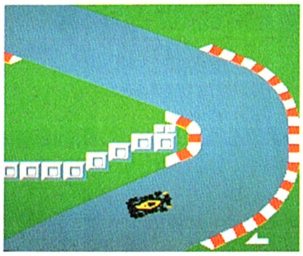
ドライバーのテクニック＋メカのセッティングで勝負



事故るとわざわざCRASH！（クラッシュ）と表示されるのが御愛嬌。本物もゲームもピット付近での事故は多いのです。



こういうのを、チューンアップと言わずに、チューンドアップと言うとレースマニアの気分にひたれる。



日本人初のF1レーサー、中嶋悟が乗ってるロータスホンダとそっくり色だって選べる。この配色、人気出るかもね。

君が自由に決めていいんだ

ターボのブースト圧
○高い ○やや高い ○やや低い ○低い

ギア比
○加速重視 ○最高速重視

エンジンブレーキ
○よくきく ○きく ○ふつう ○きかない

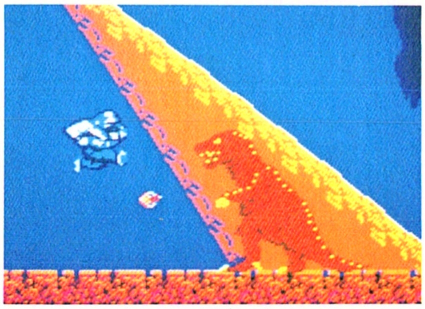
ハンドリング
○軽い ○やや軽い ○ふつう ○重い

ブレーキ
○よくきく ○きく ○ふつう ○きかない

タイヤ
○ハイグリップ ○ロングライフ

カルノフ

■ナムコ ■11月下旬
■¥4,900 ■カセット



うわーおっ。スゴイ肉体美!! たくましい筋肉をモリモリさせてカルノフが行く!!

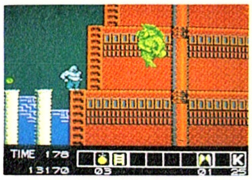
神の下僕となって身をささげていたカルノフ。だが、アラカタイなる魔法使いの横暴に苦しむ人間を救うため、天界より降りたった。カルノフは、ショットビームやブーメラン等の飛び道具を使って敵を倒し、進むのだ。

闘う男、カルノフの壮大なアクション!!

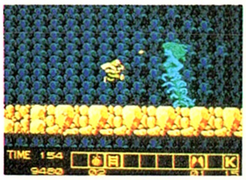
ステージは、街、原野、海、ピラミッドなど全部で９つ。それぞれの大ボスを倒したらステージクリアだ。アイテムを見つけ、そのアイテムをどこでどう使うかが、カルノフの戦いのポイントだ。そして、結末は……なんとマルチエンディングになっているとのこと。さぁて、カルノスの運命やいかに!?



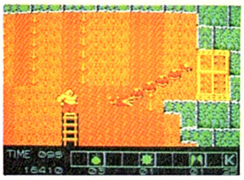
アイテム（オプションチップ）を取ると、画面下に表示される。常時使用できるもの６つと使用場所が限られるもの３つの計９個ある



ゲーム進行は基本的には右スクロール。だが、途中で上に登ったり、地下に入ったりのシーンもあり。海に潜ぐることだってあるぞ



ギリシャ・ローマ神話を思わせる敵キャラクター。おお、お前はお馴じみのメデューサではないか。伸縮自在の猛攻撃とは考えたな！



ハシゴの上で仁王立ちするカルノフに敢然と立ち向かう赤いドラゴン。大小とりまぜた敵キャラクターは、個性のオンパレード!!



NEW SOFT STREET



忍者くん阿修羅の章

(カセット)	1M
メーカー	UPL
発売日	11月下旬発売予定
価格	価格未定
ジャンル	アクションゲーム

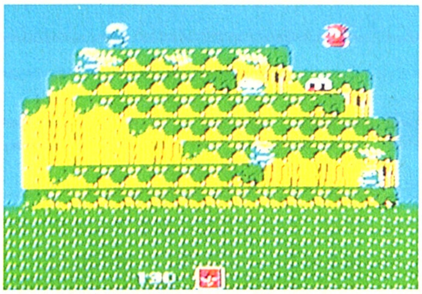
ファミコン業界じゃ超有名人の「忍者くん」の最新作は、阿修羅の章。UPLからの発売だ。聞き馴れないメーカーの名前かもしれないが「忍者くん」は、そもそもUPLが生んだ名物キャラクターなんですよ。古くて新しきヒーロー忍者くんの魅力とは!?

日本中のゲーセンを駆けた小さな大型主人公

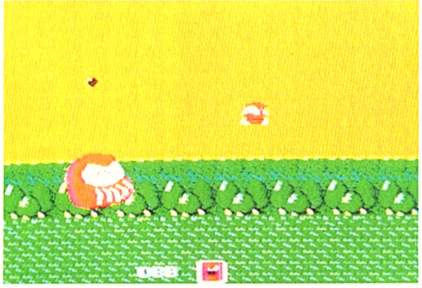
アクションゲームの基本へ

忍者くんがジャンプと手裏剣だけで面クリアする。ああ、なんてシンプルなんだ。にもかかわらず、忍者くんがおもしろいのは、テクニックそのものがユニーク。バキッときまれば愉快痛快だからにほかならない。

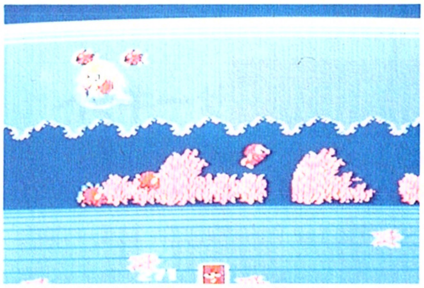
さて、全31ラウンドある各面のクリアの条件は「敵をすべて倒す」か、「出口を見つける」かの2種類だ。ここで重要なのは、やっぱりテクニック。行き着く所は"指"の世界が待っているのだ。たとえば、壁キック（ジャンプで壁にぶつかった瞬間に逆に✚を入れ再びジャンプする技）や落下1000点ボーナス（高い所から落ちたとき足から着地すると得点。失敗すると気絶）などをバキバキに使ってのゲーム展開は、まさにアクションゲームの原点を満喫できること保証つきなのだ。途中のボーナス面とパワーアップアイテムで、ほどよく興奮をプラスαして楽しみましょ。



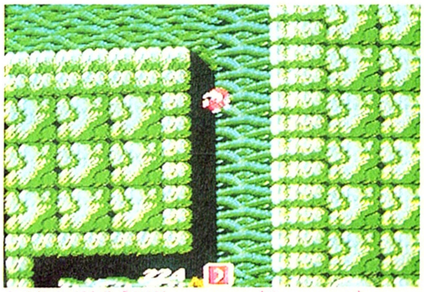
上昇下降基本技修得面。とでも申しましょうか。ジャンプテクに磨きをかけよう。敵の背中にまわるのが必勝法だよ。ここでつまづくようだとあとが大変！



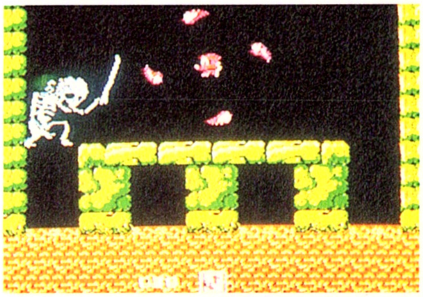
大型達磨一騎打ち面なのだ。ダルマと戦うときは、バクダンをセレクトするのが常識。バクダンは放物線を描いて飛ぶので、どこで投げるかがポイント。



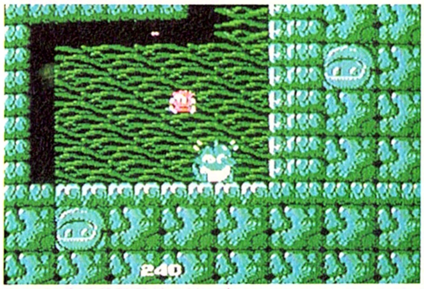
水中遊泳潜行面。忍者くんは水の中を泳げるぞ。それに便利なことに水の中でも手裏剣が使える。でもムダな戦いは避けて出口に直行するほうがブナン。



直角上昇高度技量面。これが、壁キックと呼ばれる技だ。忍者くんのなかでも最も忍者くんらしい技といえる。初盤のうちからマスターしてしまおう。



骸骨対火炎派手派手決闘面。忍者くんのまわりをグルグル回る火の玉は、心強い武器だ。ただし一定時間しか使えないから、攻撃のタイミングを考えて。



落下直後難敵遭遇面。下に降りてみたら……なんと敵が！ こうなったら「忍」の一字。ジャンプ攻撃!!

というわけで、忍者くん活躍場面の大公開でした。まだ幼ない顔してるのに、彼は意外にガンバリ屋さんなのはとても偉い。それに礼儀も正しそうだ。

NEW SOFT STREET





ファイナルファンタジー

	2MROM + 64KRAMバックアップ付き
メーカー	スクウェア
発売日	12月上旬
価格	未定
ジャンル	ロールプレイング

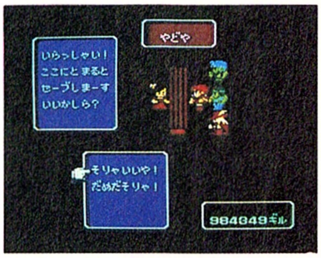
スクウェアと言えばDOGのディスクゲームのイメージが強いけど、ファイナルファンタジーは大容量ロム（2メガ）を使用した超大作RPGだ。開発スタッフも実力派の強者ぞろい。特に天野喜孝氏によるモンスターキャラは要チェックだぜ。

白、黒、赤、3人の魔術士

このゲームのマジシャンは3種類、防御魔術の得意な白魔術士。攻撃魔術の得意な黒魔術士。どちらの魔術もほどほどに使える赤魔術士だ。魔術士もクラスチェンジすると魔道士となり、超強力な魔術を使えるようになる。



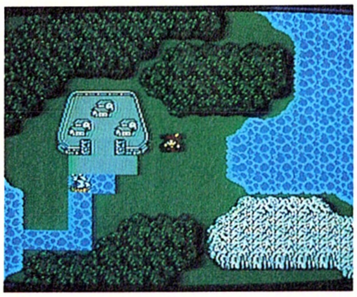
▶ステータスを見るとずいぶんいろいろな要素が設定されている。それだけ、キャラクターに個性が生まれるということだ



▶セーブは宿屋でする。体力も回復するから一石二鳥。バッテリーバックアップだからめんどうなパスワードは不要なのだ

カヌー、帆船そして飛空艇

ファイナルファンタジーはパーティー制(4人)の本格的RPG。6種のクラス、(戦士、モンク、シーフ、白魔術士、黒魔術士、赤魔術士)の内からメンバーを選びパーティーを編成



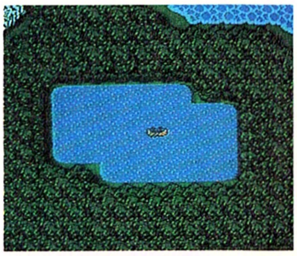
◀4人のパーティーだけどマップ画面上では先頭の1人だけが表示される

するんだけど、キャラクターはゲーム途中でクラスチェンジすることができる。ただし、このクラスチェンジっていうのはクラスを変えるということではなく、より高いクラスに移るということ。戦士はナイトに、シーフは忍者へ、という具合にね。能力が飛躍的に向上するだけでなくマイキャラのグラフィックも変わるっていうのがなかなか凝ってる。

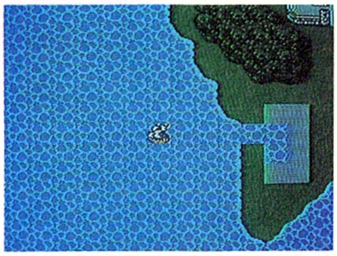
戦士達よ、クリスタルの輝きを取り戻せ！



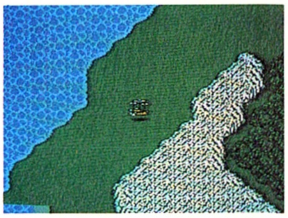
その他、アイテムは100種類以上、魔法は64種類、モンスターも120種類以上と本格的。マップも地上部分はドラクエIIなみ、町、城、ダンジョンはそれ以上の広さになる予定。広大なマップのせいか、カヌー、帆船、飛空艇と乗り物も3種類用意されてるのがウレシイ。



◀これがカヌー。内陸部の湖や川はカヌーで移動する。水辺ならどこからでも乗れる一番お手軽な乗物だ



▶帆船は歩く速度の倍のスピードで移動ができる



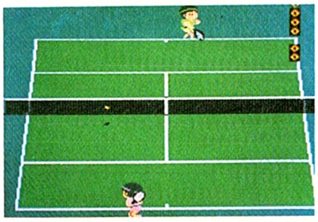
◀本邦初、飛空艇。スピードは歩く速度の4倍。海上だろうが陸上だろうがスイスイと移動できる。ただし、着陸は平地にしかできないのだ

ファミリーテニス(仮称)

■ナムコ　■12月中旬発売予定
■¥3,900(予価)　■カセット

年末、年始はテニスにきめた!!

そして、ナムコから「もう一本」!! 12月にはファミリースポーツシリーズ最新作、ファミリーテニスの登場だ。テニス、テニスといっても並のテニスじゃない。コートの種類の選択から(ハード、クレー、グラス、コスモ)、プレイするキャラクターの選択（えんどる、まけろうなど）まで、何でもござれの本格化。もちろんトップスピンやスライスなどの高級テクも満載だ。はっきり言って期待度大!!



選手によって、足の速さや得意のショットが違うのだ。画面が上下左右にスクロールして、TV中継っぽいぞ。

マイク・タイソン・パンチアウト

■任天堂　■11月21日発売
■¥5,500　■カセット

世界一強い男、タイソンを目指せ

えっ!! と驚く大ニュース。任天堂、久々の（なんとマッハライダー以来ですぞ）カセットで出るボクシングゲーム。しかも、マイクタイソンまで登場してしまうという超強力ソフトの誕生なのだ。世界の強豪、13人との死闘のあと、真の世界チャンプの座をかけて戦うは「マイク・タイソン」。これはもう、勝つっきゃないのだ。ヘビー級の王座を目指して、トレーニング開始!!



どんなに強くて大きな敵でも必らず弱点があるという。ま、あきらめないことです。それにしても……大きい!!

ファミコングランプリF1レース

■任天堂　■10月30日発売予定
■¥3,500　■ディスク

エンジン始動！ もうすぐスタート!!

ゴルフでガンバった人も、ガンバらなかった人も、心機一転「Ｆ１レース」に賭けてみないか？



ピットはレースの作戦の指令塔。タイヤ交換にガソリン補給。タイミングひとつで勝利がきまるのだ。

発売を間近にひかえて、レース気分は最高潮に達したみたいだ。みんな、燃えようぜ。ところでレースに参加するには、お金がかかる。(といってもこれはゲームの中でのお話)上位に入賞して賞金を獲得し、性能の良いマシンを買ってから、参加しよう。じゃ、また。

J・J

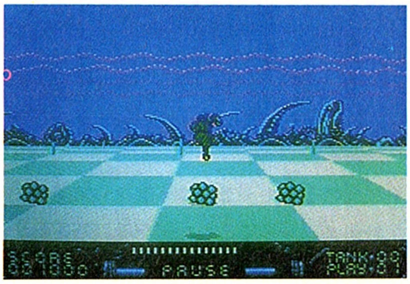
■スクウェア　■12月上旬発売予定
■¥4,500　■カセット(１メガ)

F3DS対応 "とびだせ大作戦"がパワーアップ!!

小惑星〝トキダレア〟は重犯罪者の収容星。今まで、１人の脱獄者も許していない厳重な警備システムを誇っていた。だが今、脱獄者ゼロの歴史は１人の男によって覆されようとしていた。その男のコードネームはＪ・Ｊ…。

〝Ｊ・Ｊ〟のゲーム操作、ゲームスタイルは〝とびだせ大作戦〟とほとんど同じなんだ。ただし、グラフィック、音楽、キャラクター、マップは完全なＪ・Ｊオリジナル。特にグラフィック、キャラクターは〝とびだせ大作戦〟のコミカルなタッチから一転してリアルでＳＦチックなイメージへと変わっているぞ。ステージは全部で８ステージ。ゲームのスピードも大幅にアップしてるから難易度もずっと上がってるのだ。当然、通常画面でも充分に楽しめるけど、やっぱりこのゲームは3Dスコープを使って楽しみたい。迫力が全然違うからね。3Dスコープを買う予定のキミは見逃せないぞ。





ドナルドランド

■データイースト　■12月上旬
■価格未定　■カセット

アジなコトやるドナルドが活躍するアクションだ!!

マクドナルドのキャラクター、ドナルドが主人公なのだ。悪魔の集団に魔法をかけられてしまった「ドナルドランド」。平和をとり戻すために、ドナルドはリンゴ爆弾を武器に悪魔退治に出かけるのだ。沈む丸太の上を走りぬけたり、敵の頭の上でジャンプしたり、海の宝箱やアイテムを集めながらステージクリアだ。中にはカードゲームが入っていて、うまくカードが揃うと、1UPするんだぞ。



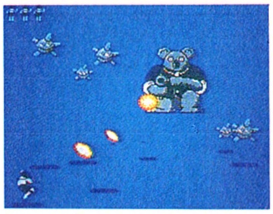
ステージは全部で12ステージの予定。街のステージや海のステージなど楽しい画面でいっぱいだ。ポリスに会うと何かがあるんだぜ。

アタックアニマル学園

■ポニー　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

セーラー服と機関銃!?ウワサ3Dアクション登場!!

遂にポニーからもF3DS対応のゲームが発表されたぞ。ゲームの主人公がスケ番っていうのがなかなかユニークなのだ。



◀エリアーのボスキャラがこの巨大なコアラ。悪者がコアラ、スケ番が正義の味方。セーラー服と機関銃っていう取合せが楽しいね。

アニマル学園連合に親友を誘拐されたスケ番ノッコを待ち受けるのはコアラ、化け物トカゲ、ヒヒ、海へビ、大ぐもが支配する5つのエリアだ。ノッコの武器は1丁のサブマシンガン。5つのエリアを通過し、連合のボス双頭のオロチを倒すのだ!

彷魔が刻

■東宝　■12月発売予定
■¥5,300(予定)　■カセット(1メガ)

ジーキルとハイド　恐怖の2重人格アクションゲーム

〝彷魔が刻〟は〝ジーキル博士とハイド氏〟をテーマにしたアクションRPGなのだ。つまり、マイキャラはジーキルとハイド、2つの人格が設定されている。ジーキルモードではアクションアドベンチャー、ハイドモードではシューティングRPGの設定になっているのだ。ある条件によって変身は引き起こされるという。2つのモードを繰り返しながら進めて行く謎の2重人格ゲームの登場だ。



◀これがジーキル面。左から2人めの男がジーキル博士だ。一見平和なジーキル面だがある条件を満たすと突然ハイド面へと変わる。

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］　AMショーにゲーセンの意地を見た!



◀ダフ屋が出回ったという話……はなかったが大盛況だったAMショー会場　10月7日&8日開催

ジョイくん、AMショーの入場チケットには3種類あるという事実、知っておるかね?

赤、青、緑だよね。赤はメーカースタッフ用、青はマスコミ用、緑は一般用。ゲーム仲間の間じゃ赤チケットが一番評価が高いっ!

うむっ、さすが……。ま、業務用ゲームメーカーの新作が発表される、年に一度のゲーセン・フェスティバル、今年もおおいに盛り上がったね。で、ジョイくんとしてはどのあたりに注目してる?

テクモの新作シューティング2種類と、ナムコの「パックマニア」、セガ「アフターバーナー2」は要チェック。コナミの「野獣の王国」「ザ・ハスラー」もなかなか。

う〜む、あとセガの「ヘビーウエイトチャンプ」、左右2本のレバーを握り、パンチを繰り出すようにコントロールする。

やっぱさ、業務用ゲームとしては、ファミコンでは絶対できないようなゲーム、を目指してると思うね。特殊きょうたいものなんて、やっぱゲーセンならではだもの。

うむ、しかしながらこの脱家庭用テレビゲームを目指すゲーセン新作の中から、いくつかは絶対ファミコンに移植されるに違いない。このパラドクスが楽しいよね。

新作スケジュール表

10月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
20日	C	インドラの光	コトブキシステム	¥5300
21日	D	ファルシオン	コナミ	¥2980
23日	C	覇邪の封印	アスキー	¥5800
23日	C	ミネルバトンサーガ	タイトー	¥5500
23日	D	妖怪屋敷	アイレム	¥3100
26日	C	桃太郎伝説	ハドソン	¥5800
26日	C	カラオケスタジオ専用カセット	バンダイ	¥4900
27日	C	星をみるひと	ホット・ビー	¥5300
27日	C	トップガン	コナミ	¥5300
30日	D	ファミコングランプリF1レース	任天堂	¥3500
30日	C	サイドポケット	ナムコ	¥3900
30日	C	宇宙船コスモキャリア	ジャレコ	¥4900
30日	D	バブルボブル	タイトー	¥3500
30日	C	ロマンシア	東京書籍	¥5300
30日	D	ファミリーコンポーザー	東京書籍	¥2980

11月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2日	C	ジャウスト	ハル研究所	¥3900
13日	D	谷川浩司の将棋指南II	ポニーキャニオン	¥2980
19日	D	アスピック	ボーステック	¥3300
20日	D	エアフット	バップ	¥3300
21日	C	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂	¥3500
27日	C	地球戦士ライーザ	任天堂	¥5000
27(予)	C	ドラゴンスクロール	コナミ	¥5300(予)
28日	C	ガーディック外伝	アイレム	¥5300
上旬	D	真田十勇士	コトブキシステム	¥2980
上旬	C	ルパン三世 パンドラの遺産	ナムコ	¥3900
中旬	C	時空勇伝デビアス	ナムコ	¥4900
中旬	C	忍者くん阿修羅の章	ユーピーエル	未定
中旬	C	ファザナドゥ	ハドソン	¥5900
中旬	D	ザ・マネーゲーム	ソフエル	未定
中旬	C	アルテリオス	日本物産	¥5500
中旬	C	TAITOグランプリ	タイトー	¥5500
中旬	C	ゴルフ倶楽部「バーディ・ラッシュ」	データイースト	¥5500
下旬	C	スティックハンター	ケイ・アミューズメントリース	¥5500
下旬	C	ランボー	パックインビデオ	¥5300
下旬	C	ウィザードリィ	アスキー	¥5800
下旬	C	怒II	SNK	¥5500
下旬	C	目指せパチプロパチ夫くん	ココナッツジャパン	¥5500
下旬	C	ファミリーサーキット	ナムコ	¥3900
下旬	C	カルノフ	ナムコ	¥4900
下旬	D	SDガンダム	バンダイ	¥3300
下旬	C	ロックマン	カプコン	未定
下旬	C	鉄道王	dBソフト	未定
下旬	C	リップルアイランド	サン電子	¥4900
下旬	D	ナゾラースペシャル	サン電子	¥2980
	FT	ファミトレ大運動会	バンダイ	¥4900

ディスクライター書き換えの日

ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日
ナゾラーランド第2号	書きかえ中	エキサイティングビリヤード	書きかえ中	麻雀家族	書きかえ中	カリーンの剣	12月1日
セクションZ	書きかえ中	磁界少年メット・マグ	書きかえ中	アルマナの奇跡	書きかえ中	トップルジップ	12月8日
プロゴルファー猿	書きかえ中	夢工場ドキドキパニック	書きかえ中	トランスフォーマー2	10月16日	妖怪屋敷	12月19日
迷宮寺院ダババ	書きかえ中	新・鬼ケ島	書きかえ中	ドラキュラII・呪いの封印	10月28日		
勇士の紋章	書きかえ中	タイタニックミステリー	書きかえ中	奇々怪界	10月28日		
リフレクトワールド	書きかえ中	クレオパトラの魔宝	書きかえ中	ファミコングランプリF1レース	11月14日		
ドクター・カオス地獄の扉	書きかえ中	エキサイティングバスケット	書きかえ中	バルサーの光	12月1日		
スーパーロードランナーII	書きかえ中	モンティーのドキドキ大脱走	書きかえ中				

12月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1日	D	中山美穂のドキドキハイスクール(仮称)	任天堂	¥3500
4日	C	アウトランダーズ	ビクター音楽産業	¥5300
16日	C	京都龍の寺殺人事件	タイトー	¥5500
16日	C	マグナム危機一髪	東芝EMI	¥5300
18日	C	ボールブレイザー	ポニーキャニオン	¥5500
上旬	C	愛の伝説	イマジニア	¥5300
上旬	C	ジェイ・ジェイ	スクウェア	¥4500
上旬	C	ファイナルファンタジー	スクウェア	未定
上旬	C	ドナルドランド	データイースト	未定
中旬	C	松本享の株式必勝学	イマジニア	¥9800
中旬	C	スケバン刑事III	東映動画	¥5300
中旬	C	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	エニックス	¥5900(予)
中旬	C	パリ・ダカールラリースペシャル	CBSソニー	未定
中旬	D	極楽遊戯	ソフエル	未定
中旬	D	ドルイド	ジャレコ	未定
中旬	C	ファミリーテニス(仮称)	ナムコ	¥3900
下旬	C	上海	サン電子	未定
下旬	D	タロット占い(仮称)	スコーピオン	未定
下旬	C	スーパーマン	コトブキシステム	¥5500
下旬	C	飛龍の拳VSモード	カルチャーブレーン	未定
下旬	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	未定
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	バイブル1999	イマジニア	¥5300
	D	ファイアーバム	ハル研究所	未定
	C	エリュシオン	東京書籍	未定
	C	アタックアニマル学園	ポニーキャニオン	未定
	C	スターウォーズ	ナムコ	未定
	C	ディープダンジョン3	DOG	未定
	C	ギャリバン	日本物産	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	C	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ	¥5500
	D	ウルトラマンII	バンダイ	¥3300
	FT	突撃風雲たけし城(仮称)	バンダイ	¥4900

発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
1月	C	横浜港連続殺人事件	データイースト	未定
1月	C	アルカノイド2	タイトー	未定
1月	C	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	未定
1月		武田信玄	ホット・ビー	未定
2月	C	シャーロックホームズパート2(仮称)	トーワチキ	未定
2月	C	双截龍	テクノスジャパン	未定
3月	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	¥5500(予)
3月	C	仮面の忍者赤影(仮称)	東映動画	未定
3月	C	ロゼッタの謎	コトブキシステム	未定
4月	D	アイランド・アドベンチャー	ソフエル	未定
		メタル スレイダー グローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	D	ガンスモーク	カプコン	
	C	トップシークレット	カプコン	
	C	ゴルゴ13	ビック東海	
	D	ゴールド	東映動画	未定
	C	太陽の神殿	東京書籍	未定
	C	信長の野望	光栄	
	D	ムーンボールマジック	DOG	
	D	エイリアン2	DOG	
	D	ライジン(仮称)	DOG	
	D	聖剣伝説	DOG	
	D	めぞん一刻	ボーステック	
	D	歴史大冒険(仮称)	スコーピオン	
	D	ダンプ松本	サンリツ	
	D	日本地理制覇大冒険(仮称)	スコーピオン	
	D	風雲少林拳2(VSモード付)	ジャレコ	
	C	ファンタジー	ボーステック	
	C	ファンタジーII	ボーステック	
	C	電撃ビックバン!	ビック東海	
	D	ワールドラリー	ビック東海	
	C	キャプテン翼	テクモ	
	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	
	C	彷魔が刻	東宝	

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●任天堂から2つの話題作が発表。ひとつはアイドルホットライン中山美穂のドキドキハイスクール(仮称)。通常のアドベンチャーゲームに電話番号が現れ、その番号に電話をかけると中山美穂ちゃんの生の声のヒントが聞けるという大スケールなもの。テーマは高校を舞台にした恋愛物語なんだって。で、もうひとつは地球戦士ライーザ。RPG要素も含んだアドベンチャーゲームだ。感動的ストーリー、とのこと。期待したい。

テクノスジャパンより、熱血高校ドッジボール部の発表が決定。あのくにおくんが世界を舞台にドッジボールをするというハチャメチャなスポーツゲーム。どんな光景か想像しただけで笑えるぞ。

●テクモではキャプテン翼の次に、ファミコン版オリジナルのシューティングゲームを企画中。アクションゲームも何作かあるそうだ。

●ビック東海はワールドラリーの製作を発表した。

●発売日が未定だったスターウォーズは、12月に発売が決定。映画の名場面をダイジェストしたアクションゲームになる。

11月のコナミの新作"ドラゴンスクロール"はアクション性の強いRPGになるっていうことだけど詳細は不明。

ハル研究所の"メタルスレイダーグローリー"(仮称)はアドベンチャーゲームとのこと。発売は来春になるらしい。

カレンダー 10/16〜11/6

日	曜	
10/16	金	ファミコン必勝本 Vol.21発売
17	土	
18	日	
19	月	
20	火	インドラの光（コトブキシステム・¥5300）
21	水	ファルシオン（コナミ・¥2980）
22	木	
23	金	FS：新・鬼ヶ島必勝絵本発売 ミネルバトンサーガ（タイトー・¥5500） 妖怪屋敷（アイレム・¥3100） 覇邪の封印（アスキー・¥5800）
24	土	
25	日	
26	月	桃太郎伝説（ハドソン・¥5800）
27	火	トップガン（コナミ・¥5300） 星をみるひと（ホット・ビィ・¥5300）
28	水	
29	木	
30	金	FS：必勝テク道場3発売　ロマンシア（東京書籍） バブルボブル（タイトー）　ファミリーコンポーザー（東京書籍） F1レース（任天堂）　宇宙船コスモキャリア（ジャレコ） サイドポケット（ナムコ）
31	土	
11/1	日	
2	月	ジャウスト（ハル研究所・¥3900）
3	火	
4	水	
5	木	
6	金	ファミコン必勝本 Vol.22発売

※黒はカセット、青はディスクを表わします。

編集後記

ウィザードリィのサンプルが届いたので、早速ビートルズ4人＋ミック、キースのパーティーを組みダンジョンへもぐる。半日かけて各人レベル6まで成長。そこでベニー松山の不始末。6人が消えた。ごめんアスキー。（井）

食欲の秋、芸術の秋、スポーツの秋と十人十色。ファミコンのソフトもさまざま出揃うけれど、世の中目指すは『ドラクエIII』といった現象は気味が悪い。創る方も操る方も自分のカラーで楽しみたいですね。（ごいんきょ）

10月7日、アミューズメントマシンショーを見に行った。30タイトル以上出品されたアーケードゲームの新作のうち、来年どのゲームがファミコン化されるか今から楽しみ。早く面白いゲームが発売されないかなあ。（ハルク）

フライデースペシャルが秋に燃えています。女神、ドラキュラ、沙羅曼蛇と強力ソフトが続々。そしてウルティマはソフトの発売日と同時登場。そして10月末にはソフトの作者が作ったあの本も…。お楽しみに。（目駄松）

最近テレビ番組を朝までやられて困ってる。つい見ちゃうんだよなあ。サンダーバードが特にお気に入り。あ、それからターミネーター泣のファンのみなさん、映画ターミネーターもテレビ公開されますよ。（ヒラ坊）

衣がえも終って、街を歩いている人達がすっかり秋らしくなりました。緑の木々もちょっぴり色づいたりして…。今ごろ、箱根や日光は紅葉が見ごろでしょうね。今度のお休みは箱根にドライブしよう！っと。（マッキー）

次号（11月20日号）は、ふろくに「桃太郎伝説」必勝ハンドブックが付いてるぞ。そ、そして、おまたせドラクエIIIは予告通り、モンスターキャラ大特集だ。さてさて、どんなキャラが飛び出すか!?

HOT GAME SCANNERのコーナーは、ルパン三世にウィザードリィ、ファイナルファンタジーにランボー、まだまだ続く、合計10本大紹介だ。RPG＆AVG・Q＆Aはウルティマ大特集。必テクは新・鬼ヶ島の登場だ。次号HIPPONは、最新情報いっぱいの、情報大洪水だ!!

オールカラー 11月6日 金曜日 定価250円

ファミコン必勝本 Vol.21 11月6日号

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　松下光志
三橋文夫　吉川瑞治
STUFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ
バナナグローブスタジオ　イデア　北圃政司　辻猛
響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　木村茂
越智義久　古橋潔　バグ・チェッカーズ
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和62年10月16日
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27801－11／6
Printed in Japan


任天堂 ファミリーコンピュータ
東映動画より12月発売決定!!
影星かがやく時、闇がうごめく!!
唯・由真・結花
少女たちの宿命は、戦い!!
アクションゲーム、
ファミコン版スケバン刑事III
プログラミング快調!!
画面の写真は開発中のものです。
スケバン刑事III
Toei Animation Co.,Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル c 和田慎二/白泉社・フジテレビ・東映 1987東映動画/ショウエイ・システム ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



ファミコン必勝本
11月6日号
昭和62年11月6日発行 第2巻第21号（通巻34号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
定価 250円

雑誌 27801-11/6 ©JICC出版局 1987 印刷 中日本印刷 Printed In Japan